CLUBE PEDAGÓGICO NM

DINÂMICAS - DIA DOS PROFESSORES

15 DE OUTUBRO DE 2018

CLUBE PEDAGÓGICO NM
DIA DO PROFESSOR

*FELIZ É AQUELE QUE TRANSFERE O QUE SABE
E APRENDE O QUE ENSINA*
CORA CORALINA

REDE NM PRODUÇÕES E ARTES

CLUBE PEDAGÓGICO NM

CLUBE PEDAGÓGICO NM

Somos uma organização filantrópica, sem fins lucrativos com o principal objetivo de contribuir com o incentivo a leitura, cultura e educação.
Esse eBook contém materiais selecionados e tirados da internet, com caráter ilustrativo, sempre que sabemos a fonte nós a colocamos , caso haja algum material que seja da sua autoria por gentileza entre em contato conosco, para que possamos retirar do arquivo ou dar os devidos créditos, teremos o maior prazer em fazer isso, não desejamos fazer plágio e nem violar direitos autorais, nosso desejo sincero é contribuir para o enriquecimento dos professores.

EMAIL: clubepedagogiconm@gmail.com

PÁGINA NO FACEBOOK: @clubepedagogiconm

TELEGRAM: https://t.me/joinchat/H1MBkUrWucm6lp2_NhJosQ

YOUTUBE:
https://www.youtube.com/channel/UCcFNg
-Ykj9H2eTFq-D1N00g

REDE NM PRODUÇÕES E ARTES

SUMÁRIO:

DINÂMICAS PARA REUNIÕES PEDAGÓGICAS

DINÂMICA 1 - ESPELHO

O objetivo desta dinâmica é incentivar a auto valorização dos profissionais presentes. Para manter o suspense em relação ao que será revelado, antes de iniciar pergunte se alguém já participou antes deste exercício. Caso sim, peça que fique apenas ajudando o grupo no suporte durante a Dinâmica do Espelho.

Para realizá-la são necessárias caixas com espelhos dentro. Reúna o grupo em um círculo, distribua a caixa, mas peça que mantenham as embalagens fechadas ainda. Um instrutor deve conduzir a brincadeira e todos devem seguir suas ordens. Depois que todos receberem as caixas, o condutor deve começar a estimular a curiosidade do grupo, dizendo que ali dentro daquela caixeta tem uma imagem de uma pessoa essencial e muito valiosa para todos naquele grupo de professores.

Em seguida, o guia deve chamar algumas pessoas, individualmente, à frente para abrirem a sua embalagem e, sem revelar o que há dentro dela ainda, perguntar a cada educador em **terceira pessoa** as principais qualidades, talentos, propósito de vida da pessoa dona da foto que está ali.

Todos ficarão surpresos ao tentar adivinhar de quem a pessoa está falando e, ao abrir sua própria caixa, terão também à oportunidade de refletir sobre suas próprias competências, habilidades e sonhos. Isso ajuda os mestres a refletirem sobre seus diferenciais, atributos, sua missão de vida, estimula seu processo de autoconhecimento e no empoderamento profissional e pessoal.

DINÂMICA 2 - PAPEL AMASSADO

Professores lidam com papel o tempo inteiro em seu dia a dia. Por isso, nada mais congruente do que usar a **Dinâmica do Papel**, para deixar uma mensagem positiva ainda mais fixada em sua mente, pois ela fala da importância de cuidar bem das relações interpessoais. No trabalho em escolas e universidades, onde vários educadores e profissionais desempenham suas atividades com um objetivo comum, ter esta consciência também é essencial.

A realização deste exercício é bem simples, sendo necessárias apenas algumas folhas de papel brancas, cortadas cada uma, em quatro partes iguais. Estes pequenos pedaços devem ser entregues a cada um dos participantes, que devem enrolar e amassar seu papelzinho. Em seguida, o instrutor deve pedir que os professores e educadores tentem desamassar sua folha.

A grande sacada vem daí. Nenhum papel volta ao seu estado original depois de amassado. Do mesmo modo, são as pessoas quando sentem que foram prejudicadas e ficam magoadas e ressentidas com seus colegas. As relações interpessoais acabam sempre abaladas quando alguém do grupo age de forma errada e quebra a confiança. Por isso, é essencial que todos busquem agir de forma congruente e positiva e se ajudar mutuamente para que os **resultados de seu trabalho** de educar seja sucesso. Uma poderosa reflexão que deve ser sempre lembrada por todos.

DINÂMICA 3 - BARCO

Se comunicar assertivamente é preciso, ainda mais quando trabalhamos em ambientes coletivos, onde a integração é essencial à construção de bons resultados. Neste sentido, a Dinâmica do Barco é um poderoso instrumento de conscientização sobre o valor da comunicação positiva no ambiente de trabalho dos nossos mestres.

Para realizá-la o material a ser usado serão apenas folhas de papel em branco e um cronômetro. Para iniciar o exercício, as pessoas devem ser divididas em três grupos. Inicialmente, cada grupo deve receber 10 folhas e o objetivo é fazer um barquinho do tamanho de acordo com as recomendações que vão receber.

Ao todo serão 10 minutos de dinâmica e a todo o momento os grupos devem ser monitorados por supervisores que avaliarão se eles estão ou não segundo as regras. Nos primeiros três minutos o grupo não poderá se comunicar verbalmente, de forma nenhuma, deverá usar apenas mímica e terá que usar sua criatividade para se entender e decidir como ou quem irá fazer o barco.

Nos três minutos seguintes, apenas o líder do grupo está liberado para falar e instruir sua equipe sobre como construir a embarcação de papel. Neste momento, todos devem estar atentos aos seus direcionamentos. Nos quatro minutos finais, todos estão finalmente liberados para se

comunicar e precisam aproveitar o tempo para alinhar os últimos detalhes e entregar a tarefa corretamente.

Final da dinâmica do barco. Hora dos instrutores apresentarem seus relatórios sobre os grupos e de chamar os líderes para apresentarem seus projetos. Este é o momento de decidir quem venceu a competição, entretanto, mais importante até do que isso, o de ouvir sobre as dificuldades enfrentadas e superadas, as estratégias e como o trabalho em equipe foi importante. Aqui o ponto alto é esta reflexão sobre a importância da comunicação assertiva e da colaboração de todos para que as metas e objetivos do grupo sem alcançadas.

Estes são alguns exemplos de Dinâmicas para Professores e Educadores que são excelentes fontes de desenvolvimentos para nossos mestres, tanto dentro do ambiente escolar como em suas vidas como um todo. Use-as e conquiste grandes resultados!

DINÂMICA 4 - A ESTRELA VERDE

"Era um vez, milhões e milhões de estrelas no céu. Havia estrelas de todas as cores: brancas, lilases, prateadas, douradas, vermelhas e azuis. Um dia, elas procuraram o Senhor Deus Todo-Poderoso e disseram-lhe: “Senhor Deus, gostaríamos de viver na Terra, entre os homens.” "Assim será feito" - respondeu Deus - "Conservarei todas vocês pequeninas como são vistas e podem descer até a Terra." Conta-se que naquela noite houve a mais linda das chuvas de estrelas. Algumas aninharam-se nas torres das igrejas, outras foram brincar e correr com os vaga-lumes dos campos, outras misturaram-se aos brinquedos das crianças e a Terra ficou maravilhosamente iluminada.

Passado algum tempo porém, as estrelas resolveram abandonar os homens e voltar para ao céu, deixando a Terra outra vez escura e triste. "Por que voltaram?" perguntou Deus à medida em que chegavam novamente ao céu. "Senhor, não nos foi possível permanecer na Terra; lá existe muita desgraça, muita fome, muita violência, muita injustiça, muita maldade, muita doença." E o Senhor lhes disse "Claro, o lugar real de vocês é aqui no céu, estamos no lugar da perfeição, no lugar onde tudo é imutável, onde nada perece." Depois de chegadas todas as estrelas e conferindo-lhes o número, Deus tornou a falar: "Mas está faltando uma estrela... Perdeu-se pelo caminho?" Um anjo, que estava perto, replicou: "Não, Senhor, uma estrela resolveu ficar entre os homens. Ela descobriu que o seu lugar é exatamente onde existe imperfeição, onde há limites, onde as coisas não vão bem." "Mas que estrela é essa?" - voltou Deus a perguntar. "Por coincidência, Senhor, é a única estrela dessa cor." "E qual a cor dessa estrela?"- insistiu Deus. E o anjo disse: "A estrela é verde, Senhor, a estrela verde do sentimento da esperança." Quando então olharam a Terra, a estrela já não estava só. A Terra estava novamente iluminada, porque havia uma estrela verde no coração de cada pessoa. Porque o único sentimento que o homem tem e Deus não tem é a esperança. Deus já conhece o futuro, enquanto que a esperança é própria da Natureza Humana. Daquele que cai, daquele que erra, daquele que não é perfeito, daquele que não sabe ainda como será o seu futuro."

- Primeiro o texto foi lido.
- Depois fiz várias estrelas verdes de papel, uma para cada participante da reunião.
- Coloquei para os professores que eles são a estrela verde de cada aluno na escola. Pedi que cada um escrevesse dentro da estrela como ele poderia iluminar a vida dos alunos que mais precisam de atenção em sua sala de aula.
- As estrelas foram trocadas entre os participantes e lidas.

DINÂMICA 5 - ORAÇÃO DA ESCOLA

Gabriel Chalita

Obrigado, Senhor, pela minha escola!

Ela tem muitos defeitos. Como todas as escolas têm. Ela tem problemas, e sempre terá. Quando al-guns são solucionados, surgem outros, e a cada dia aparece uma nova preocupação.

Neste espaço sagrado, convivem pessoas muito diferentes. Os estudantes vêm de famílias diversas e car-regam com eles sonhos e traumas próprios. Alguns são mais fechados. Outros gostam de aparecer. To-dos são carentes. Carecem de atenção, de cuidado, de ternura.

Os professores são também diferentes. Há alguns bem jovens. Outros mais velhos. Falam coisas dife-rentes. Olham o mundo cada um à sua maneira. Alguns sabem o poder que têm. Outros parecem não se preocupar com isso. Não sabem que são líderes. São referenciais. Ou deveriam ser.

Funcionários. Pessoas tão queridas, que ouvem nossas lamentações. E que cuidam de nós. Estamos juntos todos os dias. Há dias mais quentes e outros mais frios. Há dias mais tranqüilos e outros mais tumultuados. Há dias mais felizes e outros mais do-lorosos. Mas estamos juntos.

E o que há de mais lindo em minha escola é que ela é acolhedora. É como se fosse uma grande mãe que nos abraçasse para nos liberar somente no dia em que estivéssemos preparados para voar. É isso. Ela nos ensina nossa vocação. O vôo. Nascemos para voar, mas precisamos saber disso. E precisamos, ain-da, de um impulso que nos lance para esse elevado destino.

Não precisamos de uma escola que nos traga todas as informações. O mundo já cumpre esse pa-pel. Não precisamos de uma escola que nos transfor-me em máquinas, todas iguais. Não. Seria um crime reduzir o gigante que reside em nosso interior. Seria um crime esperar que o vôo fosse sempre do mesmo tamanho, da mesma velocidade ou na mesma altura.

Minha escola é acolhedora. Nela vou permitin-do que a semente se transforme em planta, em flor. Ou permitindo que a lagarta venha a se tornar bor-boleta. E sei que para isso não preciso de pressa. Se quiserem ajudar a lagarta a sair do casulo, talvez ela nunca tenha a chance de voar. Pode ser que ela ain-da não esteja pronta.

Minha escola é acolhedora. Sei que não apreen-derei tudo aqui. A vida é um constante aprendizado. Mas sei também que aqui sou feliz. Conheço cada canto desse espaço. As cores da parede. Os quadros. A quadra. A sala do diretor. A secretaria. A bibliote-ca. Já mudei de sala muitas vezes. Fui crescendo aqui. Conheço tudo. Passo tanto tempo neste lugar. Mas

conheço mais. Conheço as pessoas. E cada uma de-las se fez importante na minha vida. Na nossa vida.

E, nessa oração, eu Te peço, Senhor, por todos nós que aqui convivemos. Por esse espaço sagrado em que vamos nascendo a cada dia. Nascimento: a linda lição de Sócrates sobre a função de sua mãe, parteira. A parteira que não faz a criança porque ela já está pronta. A parteira que apenas ajuda a criança a vir ao mundo. E faz isso tantas vezes. E em todas às vezes fica feliz, porque cada nova vida é única e merece todo o cuidado.

Obrigado, Senhor, pela minha escola! Por tudo o que de nós nasceu e nasce nesse espaço. Aqui, posso Te dizer que sou feliz. E isso é o mais importante. Amém!

DINÂMICA 6 - PROFESSORES APAIXONADOS

Gabriel Perissé

Professores e professoras apaixonadas acordam cedo e dormem tarde, movidos pela idéia fixa de que podem mover o mundo. Apaixonados, esquecem a hora do almoço e do jantar: estão preocupados com as múltiplas fomes que, de múltiplas formas, debilitam as inteligências.

As professoras apaixonadas descobriram que há homens no magistério igualmente apaixonados pela arte de ensinar, que é a arte de dar contexto a todos os textos.

Não há pretextos que justifiquem, para os professores apaixonados, um grau a menos de paixão, e não vai nisso nem um pouco de romantismo barato. Apaixonar-se sai caro!

Os professores apaixonados, com ou sem carro, buzinam o silêncio comodista, dão carona para os alunos que moram mais longe do conhecimento, saem cantando o pneu da alegria. Se estão apaixonados, e estão, fazem da sala de aula um espaço de cânticos, de ênfases, de sínteses que demonstram, pela via do contraste, o absurdo que é viver sem paixão, ensinar sem paixão.

Dá pena, dá compaixão ver o professor desapaixonado, sonhando acordado com a aposentadoria, contando nos dedos os dias que faltam para as suas férias, catando no calendário os próximos feriados.

Os professores apaixonados muito bem sabem das dificuldades, do desrespeito, das injustiças, até mesmo dos horrores que há na profissão. Mas o professor apaixonado não deixa de professar, e seu protesto é continuar amando apaixonadamente.

Continuar amando é não perder a fé, palavra pequena que não se dilui no café ralo, não foge pelo ralo, não se apaga como um traço de giz no quadro. Ter fé impede que o medo esmague o amor, que as alienações antigas e novas substituam a lúcida esperança.

Dar aula não é contar piada, mas quem dá aula sem humor não está com nada, ensinar é uma forma de oração. Não essa oração chacoalhar de palavras sem sentido, com voz melosa ou ríspida. Mera oração subordinada, e mais nada.

Os professores apaixonados querem tudo. Querem multiplicar o tempo, somar esforços, dividir os problemas para solucioná-los. Querem analisar a química da realidade. Querem traçar o mapa de inusitados tesouros.

Os olhos dos professores apaixonados brilham quando, no meio de uma explicação, percebem o sorriso do aluno que entendeu algo que ele mesmo, professor, não esperava explicar.

A paixão é inexplicável, bem sei. Mas é também indisfarçável.

- Leitura e debate do texto

DINÂMICA 7 - A ARTE DE SER FELIZ

Cecília Meireles

Houve um tempo em que minha janela se abria

sobre uma cidade que parecia ser feita de giz.

Perto da janela havia um pequeno jardim quase seco.

Era uma época de estiagem, de terra esfarelada,

e o jardim parecia morto.

Mas todas as manhãs vinha um pobre com um balde,

e, em silêncio, ia atirando com a mão umas gotas de água sobre as plantas.

Não era uma rega: era uma espécie de aspersão ritual, para que o jardim não morresse.

E eu olhava para as plantas, para o homem, para as gotas de água que caíam de seus dedos magros e meu coração ficava completamente feliz.

Às vezes abro a janela e encontro o jasmineiro em flor.

Outras vezes encontro nuvens espessas.

Avisto crianças que vão para a escola.

Pardais que pulam pelo muro.

Gatos que abrem e fecham os olhos, sonhando com pardais.

Borboletas brancas, duas a duas, como refletidas no espelho do ar.

Marimbondos que sempre me parecem personagens de Lope de Vega.

Ás vezes, um galo canta.

Às vezes, um avião passa.

Tudo está certo, no seu lugar, cumprindo o seu destino.

E eu me sinto completamente feliz.

Mas, quando falo dessas pequenas felicidades certas,

que estão diante de cada janela, uns dizem que essas coisas não existem,

outros que só existem diante das minhas janelas, e outros,

finalmente, que é preciso aprender a olhar, para poder vê-las assim.

- Leitura do poema.
- Cada um recebeu uma janela, nela deveria ser escrito o que ele vê e o faz feliz.

DINÂMICA 8 - VER VENDO

Otto Lara Rezende

De tanto ver, a gente balaniza o olhar – ver... não vendo.

Experimente ver, pela primeira vez, o que você vê todo dia, sem ver.

Parece fácil, mas não é: o que nos cerca, o que nos é familiar, já não desperta curiosidade.

O campo visual da nossa retina é como o vazio.

Você sai todo dia, por exemplo, pela mesma porta.

Se alguém lhe pergunta o que você vê pelo caminho, você não sabe.

De tanto vê, você banaliza o olhar.

Sei de um profissional que passou 32 anos a fio pelo mesmo hall do prédio do seu escritório.

Lá estava sempre, pontualíssimo, o porteiro.

Dava-lhe bom dia, às vezes, lhe passava um recado ou uma correspondência.

Um dia o porteiro faleceu.

Como era ele? Sua cara? Sua voz? Como se vestia? Não fazia a mínima idéia.

Em 32 anos nunca consegui vê-lo.

Para ser notado o porteiro teve que morrer.

Se, um dia, em seu lugar tivesse uma girafa cumprindo o rito, pode ser, também, que ninguém desse por sua ausência.

O hábito suja os olhos e baixa a vontade. Mas a sempre o que ver; gente; coisa; bichos.

E vemos? Não, não vemos.

Uma criança vê aquilo que o adulto não vê. Tem olhos atentos e limpo para o espetáculo do mundo. O poeta é capaz de ver pela primeira vez, o que, de tão visto, ninguém vê. O pai que raramente vê o próprio filho. O marido que nunca viu a própria mulher.

Os nossos olhos se gastam no dia a dia, opacos.

...e por aí que se instala no coração o monstro da indiferença.

- Leitura do texto
- Dividiu o grupo em pares, um de frente p o outro. Enquanto um fecha o olho o outro teria que modificar uma coisa no seu visual e outro teria que descobrir.
- Socializar e discutir como as vezes não observamos as coisas a nossa volta. Como temos um olhar viciado, entre outras conclusões bastante pertinentes para trabalhar os relacionamentos interpessoais.

DINÂMICA 9 - ACEITA O DESAFIO?

Esse exercício é bem simples de ser feito e, geralmente, é recomendado que seja um dos primeiros a ser colocados em prática. Isso porque, além de divertido, ele possui o objetivo de quebrar o gelo entre um grupo novo e que ainda não se conhece muito bem. Além disso, ela também tem uma característica que faz com que os participantes pensem mais fora da caixinha, se preparando melhor para as próximas atividades que serão feitas a seguir.

Entre os benefícios que a atividade pode trazer estão motivação, interação do grupo, desenvolvimento de competências relacionadas a confiança pessoal e a coragem, superação de desafios impostos e a busca adequada por informações corretas.

Para realizar a atividade é necessário ter uma caixa, de tamanho médio, embrulhada em papel negro ou pardo. Com a caixa pronta, é só colocar as instruções da brincadeira dentro. As instruções são pequenos desafios que podem ser feitos rapidamente e simples de cumprir.

Como executar a atividade:

1. Forme dois grupos com o mesmo número de participantes.
2. Forme um círculo com os integrantes dos dois grupos alternados, ou seja, duas pessoas do mesmo grupo não podem estar lado a lado.

3. Entregue a qualquer um dos participantes a caixa fechada e embrulhada com as instruções do exercício.
4. Peça para pessoa retirar um dos desafios que têm dentro da caixa. Então, coloque uma música e, quando a música parar, a pessoa deve cumprir a instrução que está no papel que retirou da caixa. Se ela não conseguir, terá que pagar um mico pequeno, além do grupo perder três pontos. Se ela cumprir o desafio corretamente, o grupo ganha três pontos.
5. A caixa deve ser passada para a pessoa do lado, para que a brincadeira continue.
6. Em algum momento da brincadeira, você deve inserir uma nova regra, com três escolhas para quem está com a caixa. A pessoa pode tentar realizar o desafio, pode passar o desafio para uma pessoa do seu grupo ou rejeita o desafio, perde ponto e passa a caixa para o grupo adversário.
7. Essa nova regra pode ser utilizada apenas três vezes.
8. Quando a quarta pessoa receber a caixa após essa troca, ela deve cumprir o desafio. Ao conseguir realizar a instrução, recebe um prêmio e a brincadeira acaba.

Assim, é possível ver quem são as pessoas que não fogem dos desafios e quem repassa para os seus companheiros quando está com uma dificuldade. É possível detectar um grande líder nessa brincadeira.

DINÂMICA 10 - QUEM EU LEVO?

Dessa vez, a dinâmica serve para motivar os integrantes do grupo e desenvolver habilidades e reconhecimento da qualidade nos seus colegas.

Para realizar a atividade é necessário envelopes, papel e lápis.

Como executar a atividade:

1. Distribua os envelopes para cada pessoa e peça para que ninguém abra até que ouça as instruções da brincadeira.
2. Dentro dos envelopes tem um pequeno questionário com três perguntas:
3. Se você se perdesse em uma ilha deserta, quem do grupo você gostaria que estivesse junto?
4. Quando você tiver que organizar uma festa, para quem você pediria ajuda?

5. Se você ganhar um prêmio para ir para um cruzeiro com mais três pessoas, quem você escolheria?
6. As respostas são confidenciais e ninguém saberá a resposta do outro. Por isso, os papeis não devem ser assinados.
7. Os envelopes só devem ser devolvidos após todas as dinâmicas, quando os participantes devem responder as perguntas novamente.

O mais interessante desta dinâmica é ver como as opções podem mudar de acordo com o desenvolvimento do grupo. Depois de todas as brincadeiras, volte para os envelopes e some o resultado de cada um dele, mas mantenha a discrição dos resultados.

DINÂMICA 11 - VAMOS DAR AS MÃOS?

O intuito nessa terceira brincadeira é motivar e integrar mais o grupo, além de desenvolver habilidades de trabalho em grupo e perfis de liderança.

O único material necessário é uma cartolina ou pedaço de papel grande.

Como executar a atividade:

1. Forme um círculo com todos de mãos dadas.
2. Peça para que cada um memorize quem está segurando a mão direita e a esquerda.
3. Peça para todos soltarem as mãos e andarem aleatoriamente pela sala.
4. Coloque uma cartolina no chão e peça para que todos se juntem em cima dela.
5. Peça, então, para que os participantes deem as mãos para quem estava segurando antes.
6. Deixe com que todos fiquem embolados um no outro. O objetivo é formar novamente o círculo sem que ninguém solte as mãos.
7. Eles devem passar um pelo outro, deitar no chão, ficar de costas, enfim, faça o necessário mas sem soltar as mãos.

Essa dinâmica é ótima para ver como o grupo funciona em conjunto, tendo que trabalhar todos juntos no mesmo objetivo. Além disso, mostra pessoas que possuem uma liderança e tomam a frente, sugerindo instruções para que o círculo seja feito.

DINÂMICA 12 - ILHA DO TESOURO

Esse último exercício é fundamental para o dia, já que ele junta habilidades necessárias em todos os anteriores, motivando e integrando a equipe, desenvolvendo as habilidades de trabalho em grupo e superando desafios.

Para realizar a atividade é necessário apenas uma caixa de bombons e folhas de jornal.

Como executar a atividade:

Deixe uma folha do jornal aberta em uma ponta da sala com a caixa de bombons em cima dela.

1. Na ponta oposta da sala, forme duplas e coloque uma folha de jornal para cada uma.
2. Peça para cada dupla ficar de pé em cima dos jornais.
3. Cada dupla deve chegar do outro lado da sala, mas sem tocar os pés fora da folha de jornal.
4. O jornal não pode ser rasgado.
5. Quem tocar no chão ou rasgar o jornal, é desclassificado.
6. Coloque um tempo máximo para que a tarefa seja feita.
7. Quem chegar do outro lado primeiro ganha. Se duas duplas chegarem juntas, o prêmio deve ser dividido.

O grande barato é que para chegar ao outro lado mais rapidamente, é trabalhar em equipe. Se uma dupla convidar outra para subir no seu jornal, ela pode colocar o jornal mais adiante com as mãos. E assim eles vão sucessivamente. Só tome cuidado para não rasgar o jornal ou pisar fora dele. Se ninguém tiver essa ideia, dificilmente vão chegar do outro lado. Feito o exercício, é legal discutir com a equipe como a colaboração é importante para atingir o resultado.

DINÂMICA 13 - NINGUÉM ESTÁ SÓ

Objetivo da atividade: estimular a integração, a participação e a confiança na execução das atividades acadêmicas da instituição de ensino.

Materiais necessários: vendas e espaços diferentes (salas de aula, salas de reunião ou biblioteca).

Procedimento: vende os olhos de todos os professores. Conduza cada participante até um local diferente, sem comentar nada. Não há problema de mais de uma pessoa ser levada ao mesmo cômodo, mas não diga a ela que tem mais uma pessoa na sala e que ela também está vendada.

Terminada a separação, fale para todos tentarem voltar à sala de início. Aos poucos, os participantes começarão a falar e perceber que não estão sozinhos. A tendência é que eles comecem a se ajudar para chegar aonde precisam.

Terminada a dinâmica, incentive uma conversa sobre confiança, deixando claro que ninguém passa por desafios sozinho e que é necessário confiança para executar tarefas em equipe.

Lição: professores devem confiar uns nos outros, uma vez que o ensinar é coletivo. Quando todos trabalham em prol de um único objetivo, conseguem atingir metas com mais facilidade e qualidade.

DINÂMICA 14 - TIRAR O CHAPÉU

Objetivo: reconhecer qualidades e potenciais pessoais aumentando a autoconfiança e segurança.

Materiais: um chapéu e um espelho. O espelho deve estar colado no fundo do chapéu.

Procedimento: o instrutor escolhe uma pessoa do grupo e pergunta se ela tira o chapéu para a pessoa que vê e o porquê, sem dizer o nome da pessoa. Importante: o instrutor deve fingir que trocou a foto do chapéu antes de chamar o próximo participante.

DINÂMICA 15 - ENCONTREI UMA NOVA PROFISSÃO

Objetivo: estimular a criatividade, explorar a comunicação e mostrar aos participantes que sua profissão tem um valor único para o futuro da sociedade.

Material: papéis com profissões inovadoras como envernizador de escadas, pedicure de elefantes, designer de túmulos, redator de cartões de festas, afiador de agulhas de tricô, digitador de faxes, chofer de carruagem, pintor de rodapé, dentista de canários, soldador de trombone, entre outros.

Procedimento: cada participante deverá pegar um papel com uma profissão inovadora e, em seguida, realizar uma apresentação de dois minutos explicando o que este profissional faz e qual sua importância. Os participantes poderão realizar perguntas sobre a profissão durante ou após a apresentação.

Dicas: abra espaço para que os participantes façam comentários sobre sentimentos, dificuldades, facilidades e outros aspectos que o grupo julgar importantes. Observe se o participante é espontâneo, criativo e como se comunica. Ao final, o coordenador deverá explicar sobre a verdadeira importância de ter um professor na vida de seus alunos, destacando sua função como mestre e exemplo a seguir.

DINÂMICA 16- TROCA DE UM SEGREDO

Esta dinâmica tem por objetivo resolver problemas pessoais ou profissionais, e pode ser aplicada em reuniões de professores ou com coordenadores de cursos. A atividade fortalece o espírito de amizade entre os membros do grupo.

Material: lápis e papel para os integrantes.

Procedimento: o coordenador da dinâmica deve distribuir um pedaço de papel e um lápis para cada participante, orientando-o a escrever sobre algum problema, angústia ou dificuldade pelo qual está passando e não consegue expressar oralmente. Os papéis não precisam ser identificados, a não ser que a pessoa deseje.

Os papéis devem ser dobrados de modo semelhante e colocados em um recipiente no centro do grupo. Em seguida, o coordenador distribui os papéis aleatoriamente entre os integrantes. Cada um deve analisar cuidadosamente o problema recebido e procurar uma possível solução.

Após certo intervalo de tempo, definido pelo coordenador, cada integrante deve explicar o problema para o grupo e apresentar a solução. Ao final, deve ser aberto um debate sobre os problemas e as soluções apresentadas.

Possíveis questionamentos:

– Como você se sentiu ao descrever o problema?

– Como se sentiu ao explicar o problema de outra pessoa?

& #8211; Como se sentiu quando o seu problema foi relatado por outro?

– No seu entender, a outra pessoa compreendeu seu problema?

– Você conseguiu se colocar na situação da outra pessoa?

– Como você se sentiu em relação aos outros membros do grupo?

– Mudaram seus sentimentos em relação aos outros, como consequência da dinâmica?

DINÂMICA 17 - CONHECER PELAS FIGURAS

O principal objetivo dessa dinâmica é integrar os participantes por meio do conhecimento e reconhecimento de figuras, proporcionando uma ferramenta extra para aplicar em sala de aula.

Procedimento: espalhar pela sala vários recortes de jornais, revistas, folhetos e propagandas com o maior número de figuras variadas possível e temas diferentes. Os participantes devem ser orientados a passar diante das figuras, observando-as atentamente. Após um tempo, o coordenador deve dizer para que cada participante apanhe a figura que mais chamou sua atenção.

Em seguida, deve-se formar pequenos grupos, e cada integrante deve explicar o motivo de ter escolhido a figura. Juntos, os membros de cada grupo devem escolher alguém para anotar a apresentação de cada um e expor para os demais. Por fim, o coordenador deve fazer um comentário final, aproveitando tudo o que foi exposto e chamando a atenção para as figuras apresentadas.

DINÂMICA 18 - QUEM EU LEVO?

- **Objetivo:** motivar os participantes e desenvolver habilidades de reconhecer qualidades nos outros e de como os outros nos enxergam.
- **Materiais necessários:** envelopes, papel e lápis.

- **Vantagens para equipes de vendas:** trabalhar a empatia, entender que sua linguagem corporal e não verbal pode transmitir mensagens diferentes do que se deseja, entender como os outros o enxergam e quais suas qualidades e defeitos, que devem trabalhar para interagir melhor com a equipe de vendas.

Execução:

1. Distribua os envelopes para o grupo e peça que ninguém abra antes de ouvir as instruções.

2. Dentro do envelope existe um questionário com 3 perguntas:

- Se você se perdesse em uma ilha deserta, que pessoa do grupo gostaria de ter com você?
- Se tivesse que organizar uma festa, que pessoa do grupo gostaria que te ajudasse?
- Se ganhasse um prêmio em um concurso e pudesse escolher 3 pessoas do grupo para ir com você em um cruzeiro, quem levaria?

3. Avise que as respostas são confidenciais, que ninguém saberá quem escolheu quem.

4. Ninguém deve assinar os questionários.

5. Os envelopes são recolhidos.

6. Ao final das 2 próximas dinâmicas, os envelopes serão devolvidos e as pessoas devem preencher de novo os nomes, podendo alterar suas escolhas anteriores.

O interessante é perceber que as opções podem mudar em função dos trabalhos em grupo desenvolvidos. Posteriormente, deve-se somar os resultados individuais dos participantes e mostrar a eles, em particular, como foram classificados **pelo grupo** Antes e depois das dinâmicas.

Prefira dinâmicas fáceis de organizar, seja objetivo

DINÂMICA 19 - VAMOS DAR AS MÃOS?

- **Objetivo:** motivar, integrar o grupo, desenvolver habilidade de trabalho em equipe e liderança.
- **Vantagens para equipes de vendas:** preparar-se para campanhas sazonais e eventos que exigem muito trabalho da equipe, em situações que podem se tornar “caóticas”. Consolidar a percepção de que é preciso planejar ações e não “apagar incêndios”. Desenvolver a liderança e a colaboração sinergética.

Execução:

1. O grupo forma uma roda, todos de mãos dadas.

2. Diga para que todos memorizem quem segura sua mão direita e esquerda.

3. Agora todos soltam as mãos e passam a andar aleatoriamente pela sala.

4. De repente, você põe uma cartolina no chão e pede que “todos se espremam” sobre ela.

5. Então, você pede que todos deem as mãos para seus pares originais.

6. Um “bolo de gente” se formará.

7. O objetivo é formar novamente o círculo original sem soltarem as mãos.

8. Eles terão de passar uns sobre os outros, deitar no chão, se arrastar etc.

Uma dinâmica excelente para exercitar a liderança informal e o trabalho em equipe.

- acompanhamento eficiente da sua equipe, promovendo a união do time e melhores resultados para todos)

DINÂMICA 20 - ILHA DO TESOURO

- **Objetivo:** motivar, integrar o grupo, desenvolver habilidade de trabalho em equipe e superação de desafios.
- **Materiais necessários:** uma caixa de bombons e folhas de jornal.
- **Vantagens:** evidenciar que bater metas individuais, sem que o resto da equipe o faça, não levará a empresa muito longe. Só com todos trabalhando juntos, metas pessoais, do grupo e da empresa serão alcançadas.

Execução:

1. Coloque uma folha de jornal aberta em uma extremidade da sala com a caixa de bombons em cima.

2. Na outra extremidade, coloque uma folha de jornal para cada dupla de participantes, lado a lado.

3. Cada dupla deve ficar em pé sobre seus jornais.

4. O objetivo é chegar ao outro lado da sala e salvar-se na ilha, sem tocar os pés no chão.

5. O jornal pode ser movido, mas não pode ser rasgado ao meio.

6. Quem tocar no chão propositalmente é desclassificado.

7. Se dois grupos chegarem ao mesmo tempo na ilha, eles dividem o prêmio.

8. Determine um tempo máximo para cumprirem a tarefa.

Só é possível chegar ao outro lado, se uma dupla convidar a outra para subir em seu jornal e, em seguida, pegar o jornal vazio e colocar mais adiante – e assim sucessivamente, até as duas duplas chegarem ao prêmio.

Caso nenhuma dupla perceba o truque no tempo determinado, encerre a brincadeira e mostre como fazer. Depois disso, discuta a importância da colaboração entre equipes para atingir resultados em conjunto.

Use as dinâmicas para conhecer melhor sua equipe

DINÂMICA 21 - TEATRO DE VENDAS

- **Objetivo:** treinar técnicas de argumentação e negociação, desenvolver a desinibição e a empatia, aprender pelo exemplo, apoiar a equipe.
- **Materiais necessários:** uma mesa de negociação, folhas de papel e canetas.
- **Vantagens para equipes de vendas:** toda a dinâmica é voltada para um exercício de vendas complexo.

Execução:

1. Divida o grupo em dois times, por sorteio.

2. Um grupo (Grupo 1) assumirá o papel de um time de representantes de vendas de uma empresa de medicamentos.

3. O outro (Grupo 2) representará uma ONG de ajuda humanitária.

4. O objetivo do Grupo 1 é maximizar seu lucro **monetário**.

5. O objetivo do Grupo 2 é conseguir adquirir o medicamento pelo menor preço, se possível, de graça. E ele precisa enviar aos doentes em 24 horas, ou não surtirá efeito sobre a população afetada.

6. O preço mínimo de custo dos medicamentos para a empresa de pesquisa é de R$ 80 mil. **Mas o Grupo 2 NÃO pode saber disso!** Nem que sua meta de lucratividade mínima é de 20%.

7. O Grupo 2 tem apenas R$ 25 mil em caixa. Mas conta também com três furgões de transporte no valor de R$ 12 mil cada. Uma das voluntárias aceitou oferecer seu anel de diamante no valor de R$ 25 mil como parte do pagamento e, além disso, dizem que mais R$ 35 mil em doações chegarão ao seu caixa em 48 horas. Essas informações também só são conhecidas pelo Grupo 2, mas ele poderá revelá-las durante a negociação, se quiser.

8. O Grupo 1 não pode aceitar cheques e o país em questão está sob revolta, com muitos roubos e saques em andamento.

9. Para transportar os medicamentos, o Grupo 2 necessita de, pelo menos, um furgão.

10. Os dois grupos devem se reunir em separado por 30 minutos, determinar estratégias e táticas e escolher um representante para negociar na mesa.

11. Os dois representantes se reúnem na mesa de negociação, diante dos dois grupos, e negociam por 20 minutos. Os demais participantes não devem se manifestar.

12. Os grupos se separam novamente e discutem novas estratégias por 15 minutos.

13. Os dois representantes se reúnem novamente, a negociação durará mais 15 minutos. Mas com um detalhe: cada grupo terá direito de enviar **duas mensagens de texto** para seus representantes durante a negociação. Para isso, basta um deles dizer: mensagem de texto! E

entregar um bilhete de no máximo 20 palavras para seu representante na negociação com algum conselho, sem que o adversário veja seu conteúdo.

14. Após os 15 minutos a negociação se encerra e os dois representantes têm mais 3 minutos para bater o martelo ou não, sem interferência dos outros. A dinâmica pode terminar sem que o negócio seja fechado, não há problema algum e isso também não significa que um grupo vencerá.

Após essas etapas, os grupos devem se reunir amistosamente, comentar suas táticas e estratégias e tentar encontrar aprendizados com base na dinâmica.

Além de dinâmicas de motivação no trabalho, existem outras formas de motivar sua equipe. Confira dicas nesta postagem: **Reconhecimento no trabalho traz motivação e resultados.**

DINÂMICA 23 - MISSÃO POSSÍVEL

Objetivo: Estimular o trabalho em equipe e a comunicação dos participantes além de motivar o grupo a atingir metas tanto na vida profissional quanto na vida pessoal.

Material:

- Cópias de sua declaração de missão corporativa, se houver, ou cópias de declarações de missão de outras empresas que você considere inspiradoras.
- Uma folha de papel em branco e canetas (para cada três a cinco participantes).

Como fazer a dinâmica:

Discuta o conceito de uma declaração de missão corporativa.

Texto de referencia obtido na Wikipédia: “Uma Declaração de missão é uma declaração do propósito de uma empresa ou organização. Esta declaração deve orientar as ações da organização, explicitar seu objetivo geral, proporcionar um senso de direção, e orientar a tomada de decisões.

Ele fornece “o quadro ou contexto em que as estratégias da empresa são formuladas.” O intuito da Declaração de Missão deve ser a primeira consideração do executivo ao avaliar uma decisão estratégica. A declaração pode variar de muito simples até um conjunto bastante complexo de idéias.” (Fonte: http://bit.ly/declaracaodemissaowikipedia). É interessante que seja feita leitura do conceito na íntegra para poder ampliar a explicação.

Distribua sua declaração de missão corporativa (ou as de outras empresas).

Divida os participantes em três grupos que contenham de três a cinco pessoas e dê a cada grupo uma folha de papel e uma caneta.

Explique que a tarefa será trabalhar em conjunto para desenvolver uma breve declaração de missão para seu departamento.

Ouça as declarações de missão e discuta, quando for necessário.

Certifique-se de que as declarações de missão não contradigam a de sua empresa.

Quando a declaração de missão estiver completa, obtenha a versão final e imprima uma cópia bonita a ser fixada na área de trabalho do departamento.

Dicas: Abra espaço para que os participantes façam comentários sobre sentimentos, dificuldades, facilidades e outros que o grupo julgar importantes. Avalie a motivação de cada participante e a forma de trabalhar em equipe.

Tempo de aplicação: 30 minutos

Número máximo de pessoas: 20

Número mínimo de pessoas: 3

DINÂMICA 24 - MOINHO DOS SONHOS

Objetivo: Promover o trabalho em equipe e integrar todos os participantes de um grupo.

É uma brincadeira muito divertida e que traz excelentes resultados para avaliar os participantes com relação à persistência, organização e o relacionamento interpessoal.

Material:

- Um bambolê;
- Papel crepom vermelho e amarelo;
- Uma caixa de tesouro;
- Vendas para os olhos;

Como fazer a dinâmica:

1ª Etapa:

Através do sorteio o grupo deverá vencer quatro desafios enunciados nos quatro elementos: ar, terra, fogo e água. Ao final de cada etapa, o grupo será sorteado com uma parte do tesouro que será depositado no centro da sala (pedaços da letra de uma música, palavras de uma frase ou letras de uma palavra, que deverá ser completada no final para que o grupo faça uma mensagem final. Se for música, o grupo deverá montar a letra e cantar).

1. AR

Levar duas pessoas do ponto “A” para o ponto “B” (demarcado por cones), sem que estas encostem o corpo no chão.

1. FOGO

Atravessar pelo arco de fogo. Todas as pessoas deverão passar pelo arco de fogo vendadas. (Importante, o arco de fogo é simbólico e feito com bambolês com fitas vermelha e laranja amarradas representando o elemento fogo).

1. TERRA

Criar uma pirâmide humana.

1. ÁGUA

Os participantes deverão sair da ilha para o continente utilizando quatro pranchas. As pranchas sempre andam em pares.

Tesouro: palavras que serão entregues ao final de cada etapa. Após a entrega da última palavra o grupo deverá fazer uma mensagem usando todas as palavras recebidas.

Dicas: Observar se estão se integrando, a determinação de cada participante e da equipe em geral, como ocorre o trabalho em equipe, a capacidade de realização e se houve algum tipo de planejamento para executar a atividade.

Tempo de aplicação: 40 minutos

Número máximo de pessoas: 40

Número mínimo de pessoas: 12

DINÂMICA 25 - CORRENTE DE APOIO

Objetivo: Estabelecer uma relação de confiança no trabalho em equipe; cadeia de relações.

Material: Nenhum

Como fazer a dinâmica:

Formar um círculo único com todos os participantes.

Fechar o círculo de forma que todos fiquem se tocando ombro a ombro. Nesse momento convém promover uma troca de lugares, por exemplo, contando até 3 e dizendo que ninguém deve permanecer onde estava.

Nesse momento pede para que o círculo seja ainda mais reduzido, formando uma cadeia com as pessoas viradas de lado, uma atrás da outra, ainda em círculo.

Apertar o círculo de forma que o peito de cada um esteja tocando as costas do colega da frente.

O desafio nesse momento é todos se sentarem ao mesmo tempo no joelho do colega de trás. Para isso o colega de trás deve apoiar o colega da frente pela cintura, a fim de evitar a sua queda. O grupo só será bem sucedido se todos fizerem os movimentos ao mesmo tempo, de forma harmoniosa. Se um cair, todos caem.

Tentar quantas vezes forem necessárias, até que o grupo consiga.

Quando o objetivo for atingido; pedir que todos ergam as mãos devagar, como comemoração pela vitória, e depois segurem novamente a cintura do colega da frente para que todos levantem também a um só movimento.

Dicas: Conversar sobre o resultado atingido e sobre como se desenvolveu a atividade. Foi fácil confiar no apoio do colega de trás? Qual a segurança que demos ao colega da frente? Sem confiança mútua poderíamos atingir esse objetivo? Ao final, correlacionar com a realidade do dia a dia do trabalho.

Tempo de aplicação: 40 minutos

Número máximo de pessoas: 40

Número mínimo de pessoas: Indefinido, mas é importante que seja um número par.

DINÂMICA 26 - CARTA A SÍ PRÓPRIO

Objetivo: Automotivação, levantamento de expectativas individuais, compromisso consigo mesmo, autopercepção, autoconhecimento, sensibilização e reflexão.

Material:

- Envelope;
- Papel;

Como fazer a dinâmica:

Cada um dos participantes escreve uma carta para si mesmo, como se fosse enviá-la a seu melhor amigo. Entre os assuntos abordados, deve-se falar sobre como se sente no momento, o

que espera das suas próximas semanas e como pensa que estará pessoal e profissionalmente dali a 30 dias. A empresa deverá, então, endereçar as cartas aos seus funcionários, agendando a entrega para dali a 45 dias.

Tempo de aplicação: 30 minutos

Número máximo de pessoas: Indefinido.

Número mínimo de pessoas: 3

DINÂMICA 27 - DESAFIO

Objetivo: Observar o quanto as pessoas têm medo de desafios, pois eles terão pressa de passar a caixa para o outro. A ideia é expor que devemos ter coragem e enfrentar os desafios da vida para alcançar a vitória.

Material:

- Caixa de bombom enrolada para presente;
- Música animada tocando.

Como fazer a dinâmica:

Diga aos participantes que na caixa tem um desafio surpresa que deve ser feito por quem estiver com ela nas mãos quando a música parar. Coloque uma música animada para tocar, uma pessoa de costas para desligar a música quando desejar, e comece a passar a caixa de mão em mão no círculo montado com os colaboradores.

Quando a música parar, o coordenador faça um pequeno suspense e dê a opção, para a pessoa que pegou a caixa, de passa-la para frente. Faça perguntas como “está preparado?”, “você vai ter que pagar o mico, viu?”, “seja lá qual for a ordem você vai ter que obedecer, quer abrir?”.

Faça isso até que alguém decida abrir a caixa. Lá dentro haverá um delicioso chocolate.

Dica: A lição é que quando encaramos o desafio, podemos ter agradáveis surpresas.

Tempo de aplicação: Varia de acordo com o número de participantes.

Número máximo de pessoas: Indefinido.

Número mínimo de pessoas: 3

DINÂMICA 28 - CONHEÇO O MEU FILHO?

- Objetivo da atividade: Um das causas da desmotivação dos educadores é a falta de participação do aluno no processo de aprendizado. Por um dos lados já estar "corrompido", acaba "corrompendo" também o outro lado da corda. A solução nestes casos é a intervenção dos pais. Muitos professores solicitam o acompanhamento em casa, seja na observação da execução de tarefas ou nas dificuldades de aprendizado. No entanto, mesmo após algumas tentativas, alguns pais não reconhecem o chamado. E o motivo? Não acompanham e conhecem seus filhos.

– Material: Papel e caneta

– Procedimento: Solicite que os alunos escrevam em um papel pequeno a seguinte frase: 'Eu amo a minha família'. O bilhete não pode ser assinado! Depois, todos os bilhetes deverão ser guardados e apresentados para os no dia da reunião de pais e mestres. Em momento oportuno, espalhe os recados em uma mesa e peça que os pais encontrem o bilhete do seu filho(a).

– Lição: Essa atividade simples pode revelar muitas coisas, entre elas se os pais estão realmente acompanhando as atividades escolares e o desenvolvimento da aprendizagem das crianças.

DINÂMICA 29 - QUEM SOU EU?

Objetivos: Tornar os membros do grupo conhecidos rapidamente, num ambiente relativamente pouco inibidor.

Como Fazer:

1- Cada um recebe uma folha com o título: "Quem sou eu?"

2- Durante 10 minutos cada um escreve cinco itens em relação a si mesmo, que facilitem o conhecimento.

3- A folha escrita será fixada na blusa dos participantes.

4- Os componentes do grupo circulam livremente e em silêncio pela sala, ao som de uma música suave, enquanto lêem a respeito do outro e deixa que os outros

leiam o que escreveu a respeito de si.

5-Logo após reunir 2 a 3 colegas, com os quais gostariam de conversar para se conhecerem melhor. Nesse momento é possível lançar perguntas que

ordinariamente não fariam.

Avaliação:

1- Para que serviu o exercício?

2- Como nos sentimos?

DINÂMICA 30 - TROCANDO CRACHÁS

Objetivos: Facilitar a memorização dos nomes e um melhor conhecimento entre os integrantes.

Material: Crachás com os nomes dos integrantes.

Como Fazer:

1. O coordenador distribui os crachás aos respectivos integrantes.

2. Após algum tempo recolhem-se os crachás e cada um recebe um crachá que não deve ser o seu.

3. Os integrantes devem passear pela sala a procura do integrante que possui o seu crachá para recebê-lo de volta.

4. Neste momento, ambos devem aproveitar para uma pequena conversa informal, onde procurem conhecer algo novo sobre o outro integrante.

5. Após todos terem retomado seus crachás, o grupo deve debater sobre as diferentes reações durante a experiência.

DINÂMICA 31 - TRENZINHO

Objetivos: Fazer com que as pessoas memorizem os nomes umas das outras.

Como Fazer:

1. Durante um curto tempo as pessoas podem andar pela sala relembrando o nome de todos os participantes do grupo e reparando em pelo menos uma

qualidade de cada um.

2. Passado esse tempo, um dos coordenadores, identificado como locomotiva, sai correndo em volta da sala e diz o nome e qualidade de alguém, que se prende a

locomotiva chamando outra pessoa pelo nome e destacando uma qualidade.

3. Segue-se até formar o trem com todos participantes.

DINÂMICA 32 - FAZENDO COMPRAS

Objetivos: Para descontração e memorização de nomes de todos do grupo.

Como Fazer:

1. Todos estão sentados em círculos e o coordenador, em pé, diz: Fui fazer compras com... (e diz o nome de várias pessoas do grupo).

2. De repente, acrescenta: Não tenho mais dinheiro.

3. Quem teve o nome citado deve trocar de lugar rapidamente e o coordenador se senta entre eles.

4. Alguém ficará sem lugar, em pé. Este será o próxima a fazer compras e assim continua.

5. Se alguém não perceber que seu nome foi citado e por isso não se levantar, será o que vai fazer compras.

DINÂMICA 33 - ANÚNCIOS CLASSIFICADOS

Objetivos: Apresentar pessoas que quase não se conhecem.

Material: Papel e cante para cada um.

Como Fazer:

1. Cada participante recebe uma folha em branco e nela escreve um anúncio classificado sobre ele mesmo, se oferecendo para um serviço, curso ou outra coisa.

2. A folha não pode conter nome.

3. Os classificados são afixados na parede e os participantes devem ler os anúncios e durante 20 minutos tentar descobrir quem são as pessoas anunciadas.

4. Em seguida o coordenador deve perguntar:

a) quem se reconheceu através dos anúncios classificados,

b) quantas pessoas pensavam se conhecer e descobriram que não se conheciam direito,

c) como cada um se sentiu ao ver seu anúncio sendo lido pelos outros,

d) o que falta para que o grupo se conheça melhor.

DINÂMICA 34 - ESTOURANDO BALÕES

Objetivos: É um exercício de competição.

Material: Dois balões para cada pessoa e barbante.

Como Fazer:

1. Distribuir dois balões para cada participante.

2. Distribuir, também, um pedaço de barbante suficientemente grande para amarrá-lo à cintura, junto com os balões.

3. Encher os dois balões e prendê-los ao barbante, um de cada lado da cintura.

4. Cada pessoa deve tentar estourar os balões da outra, protegendo, ao mesmo tempo, os seus balões.

5. Deve-se utilizar, apenas, as mãos - evitar, portanto, objetos que possam provocar acidentes (palitos, unhas, alfinetes, etc).

DINÂMICA 35 - BALÕES NO AR

Objetivos: Excelente momento para integração do grupo, processo de reencontro, celebração.

Material: Um balão para cada pessoa e durex.

Como Fazer:

1. Distribuir um balão para cada pessoa (sendo possível, o facilitador, com uma boa ajuda, poderá prender, com um minúsculo pedaço de durex, os balões sob as

cadeiras).

2. Orientar para que todos encham, do tamanho que quiserem, os seus balões.

3. O exercício consiste:

Opção 1

a) Jogar os balões para cima, não os deixando cair, APENAS utilizando a cabeça.

b) Efetuar troca de balões com outras pessoas, tantas quantas forem possível.

Opção 2

a) Jogar os balões para cima, não os deixando cair, utilizando UMA das mãos.

b) Efetuar troca de balões com outras pessoas, tantas quantas forem possível.

4. Ao final, realizar um momento de "celebração", estourando todos os balões ao mesmo tempo.

DINÂMICA 36 - A DANÇA DA LARANJA

Objetivos: Exercício de equilíbrio.

Material: Uma laranja (fruta) para cada dupla.

Como Fazer:

1. Formar duplas ou sugerir que os casais presentes fiquem juntos e sejam os participantes.

2. Entregar a cada dupla uma laranja.

3. Orientar que a laranja ficará presa entre as testas deles e cada pessoa deverá ficar com as mãos para trás.

4. O facilitador colocará uma música (preferencialmente agitada, ritmada) e todos dançarão, de acordo com o ritmo.

5. Quem derrubar a laranja vai sendo eliminado.

6. A dupla ganhará um prêmio: a laranja.

DINÂMICA 37 - O QUARTEL

Objetivos: Este exercício é, ao mesmo tempo, de descontração, de atenção e de percepção. Têm os participantes e a torcida organizada.

Como Fazer:

1. O facilitador desempenha a patente de "marechal".

2. Convidar uma quantidade de participantes, conforme as patentes a seguir: faxineiro, cozinheiro, motorista, corneteiro, soldado, cabo, sargento, tenente,

capitão, major, coronel e general.

3. Todos deverão sentar-se, lado a lado, iniciando pelo faxineiro, da esquerda para a direita (cadeiras ou calçada - no chão não é muito bom, por conta do excesso

de movimentos que a brincadeira exige).

4. O facilitador inicia: "Passei revisão no meu batalhão e faltou... Cano!".

5. Imediatamente, o cabo deve responder: "Cabo não... Tenente!".

6. Com a mesma rapidez, o tenente responde: "Tenente não... Coronel!" E assim, sucessivamente.

7. Se alguém demorar a responder ou responder errado, é rebaixada a sua patente.

8. Sempre que ocorrer rebaixamento de patente, é importante o marechal recordar para os participantes a sequência do batalhão: "faxineiro, cozinheiro,

motorista...".

9. Em seguida, recomeça: "Passei revisão no meu batalhão e faltou...!"

10. Prosseguir com a brincadeira durante o tempo que achar conveniente.

DINÂMICA 38 - O VIÚVO

Objetivos: Excelente para grupos formados por casais, uma vez que favorece à descontração e leva a uma reflexão (sutil) sobre o valor, a importância... o quanto

"eu te quero comigo!".

Como Fazer:

1.Formar um círculo com cadeiras.

2. Solicitar que todas as mulheres fiquem sentadas e que os respectivos "maridos" fiquem de pé, por trás delas.

3. Uma das cadeiras ficará vazia, caracterizando que a pessoa que está atrás, em pé (na primeira rodada, os homens), está "viúva".

4. Os homens devem ficar com as mãos para trás.

5. O exercício consiste em... "os homens em pé, devem - sutilmente - piscar para alguma das mulheres que estão sentadas, seduzindo-a, convidando-a a mudar

de parceiro".

6. Bastante rápido, o homem - que estava com as mãos para trás - deve tentar impedir que a companheira (esposa, namorada, amiga) corra para o outro.

7. Não é necessário segurar fortemente; basta um toque e a parceira já entende que não deve ceder à sedução do outro.

8. O exercício segue durante algum tempo, conforme disponibilidade e interesse do grupo, ou orientação do facilitador.

9. Inverte o processo e as mulheres, então, passam a ser as guardiãs, consequentemente, viúvas.

DINÂMICA 39 - O PRESENTE

Objetivos: Esta dinâmica é boa para ser aplicada após intervalos longos (depois do almoço ou após uma sequencia de atividades que venham a provocar cansaço

mental).

Como Fazer:

1. Formar um círculo, bem amplo, o mais espaçado possível, com cadeiras.

2. Sugerir que todos guardem o seu material, tudo o que estiver sobre as cadeiras ou no colo, não esquecer de colocar os nomes nas suas pastas ou apostilas,

porque "isso aqui vai virar uma grande confusão".

3. Solicitar um voluntário e orientar que ele fique no centro do grupo, em pé.

4. Retirar do círculo a cadeira que ele (o voluntário) estava sentado.

5. Proceder o início do exercício dizendo que "sempre ficará alguém sobrando, uma vez que foi retirada uma cadeira".

6."Quem ficar no centro, deverá dizer - sem demora, agilmente -, bem alto (todos devem ouvir) o seguinte": "- Eu trouxe um presente para uma pessoa que...

Exemplos de opções:

... estiver de óculos."

... tem olhos."

... estiver de jeans."

... tem mãos, ou boca, olhos, cabelos ou brincos" e, assim, sucessivamente, usando toda a criatividade.

7. "Todas as pessoas que se enquadrarem no que for dito, devem trocar de lugar, rapidamente, inclusive a que estiver no centro; sobrará sempre alguém, que

deverá continuar a brincadeira".

8. "As pessoas que sobrarem no centro, a partir de duas vezes, pagarão uma prenda especial, ao final, a critério do grupo"

DINÂMICA 40 - O TREM

Objetivos: Esta dinâmica é adequada, também, para apresentação ou conhecimento interpessoal, além de ter características e sentido de recreação e

confraternização.

Material: Cadeiras para todos os participantes, água e cafezinho.

Como Fazer:

1. Formar duas fileiras de cadeiras, paralelas, de modo a comportar todos os participantes sentados, dois a dois.

2. O facilitador fará o papel de "maquinista" do trem e dará os comandos.

3. Colocar uma música (se conseguir uma com ritmo ou barulho de trem, melhor ainda).

4. Todos ficam atentos: na parada da música, o maquinista diz:

"A fila da minha direita pula dois vagões para trás!"

"O trem virou e os vagões se descarrilaram!" (todos trocam totalmente)

"Nesta estação vamos todos descer, tomar um cafezinho e beber água!"

5. O facilitador pode criar as mais diversas formas de "paradas do trem".

DINÂMICA 41 - LARANJA NO PÉ

Objetivos: Esta dinâmica é agradável, aguça o nível de atenção nas pessoas e estimula o espírito de solidariedade.

Material: Duas laranjas (fruta) para cada dupla, cadeiras para todos, fita ou barbante.

Como Fazer:

1. Organizar os participantes, sentados em duas alas de cadeiras.

2. Uma laranja é colocada sobre os pés (que estão unidos - pode amarrá-los com fita ou barbante) da primeira pessoa de cada ala, que procurará passar a laranja

sem a deixar cair, para os pés da segunda pessoa e assim por diante.

3. Se a laranja cair, a brincadeira prosseguirá, do ponto em que caiu, utilizando o tempo que for preciso.

4. Será vencedor o grupo que terminar primeiro.

DINÂMICA 42 - TUDO COM A MESMA LETRA

Objetivos: Aquecer o raciocínio. Estimular a criatividade. É uma dinâmica que exercita o nível de agilidade mental, para grupos pequenos ou até trinta pessoas.

Como Fazer:

1. Todos em círculo, o facilitador pede um voluntário, que fica em pé e que irá responder às perguntas com palavras que comecem com a letra que ele pedir.

Exemplo.: João com a letra R.

- Seu nome: Ricardo

- Profissão: Radialista

- Cidade onde nasceu: Rio

- Onde vai morar: Ribeirão

- Nome de três irmãos: Rafael, Rebeca, Rodolfo...

2. Qualquer hesitação na resposta, erro, procura-se outro voluntário, até onde for interessante continuar a brincadeira.

60- BRIGA DE GALO

Objetivos: Ótima brincadeira para estimular competição no grupo. Não pode deixar de ter uma boa torcida.

Material: Papel, caneta, alfinete de bebê ou durex, fita ou barbante.

Como Fazer:

1. Pedir dois voluntários. Colocar nas costas de um deles um papel com a expressão "Galo 1" e nas costas do outro "Galo 2", sem que eles saibam o que está

escrito.

2. Ambos deverão descobrir o que está escrito nas costas do outro, sem utilizarem as mãos, que deverão estar cruzadas para trás.

3. É interessante e divertido perceber que os movimentos dos dois lembram, realmente, uma briga de galo.

DINÂMICA 43 - TÉCNICA DE SAÍDA

Objetivos: Libertar de inibições pessoais contraídas; tirar o bloqueio das pessoas que se sentem imobilizadas, incapazes de mexer-se ou de fazer o que gostariam

de fazer.

Como Fazer:

1. O coordenador convida umas dez a doze pessoas para formar um círculo apertado, com os braços entrelaçados.

2. A seguir convida um participante, possivelmente uma pessoa contraída, para que fique de pé dentro do círculo.

3. Uma vez bem formado o círculo, a pessoa que está dentro recebe ordens para procurar sair do jeito que puder, por cima, por baixo ou arrebentando a corrente

de braços. Os componentes do círculo tentam ao máximo contê-la e não deixá-la romper o cerco.

4. Após uma tentativa de uns quatro a cinco minutos, pode-se prosseguir o exercício, trocando a pessoa que se encontra no meio do círculo.

5. Finalmente, uma vez terminada esta vivência, prosseguem-se os comentários.

6. Esta técnica pode estender-se a uma situação em que a pessoa se sinta constrangida por outro indivíduo, como quando alguém se sente coagido por alguém.

Nesse caso o que exerce coação fica de pé, atrás da pessoa que se presume esteja sendo coagida e coloca os braços em volta dela, apertando-lhe fortemente os

braços. A pessoa coagida procura então libertar-se.

DINÂMICA 44 - UMA PEÇA A MAIS

Objetivos: Ajudar a descontrair o grupo durante uma reunião.

Material: Um voluntário e um cobertor.

Como Fazer:

1. O coordenador solicita ao voluntário que se retire da sala e explica a brincadeira para todo o grupo.

2. O voluntário volta para a sala, é coberto com o cobertor e o coordenador vai orientando o voluntário:

a) Você está com uma peça de roupa a mais, você deve tirá-la e jogar para fora.

3. A cada peça que ele tira, o coordenador solicita ao grupo que diga se é ou não a peça que está sobrando.

4. O jogo vai seguindo até que o voluntário descubra qual a peça que está sobrando (o cobertor).

5. Deve-se ter cuidado de para a brincadeira antes que o voluntário fique sem roupa, para não criar constrangimentos para ele nem para o grupo.

DINÂMICA 45 - PASSAR AMOR

Objetivos: A brincadeira do Passa Amor pode ser utilizada nos encontros que falem sobre partilha, valorização da pessoa humana, sobre o Sagrado Coração de

Jesus etc.

Material: Confeccione um coração de cartolina em um tamanho que fique escondido no meio de nossas mãos (pode se escrever Jesus no centro do coração).

Como Fazer:

1. Essa brincadeira na verdade é o conhecido Passa Anel, só que em vez de passarmos um anel iremos passar um coração.

2. Sorteia-se a pessoa que via passar o coração.

3. As outras sentam-se lado a lado, com as mãos fechadas (como para rezar) no colo.

4. A que está com o coração entre as palmas das mãos começa a passá-lo, ou seja, finge que põe o coração na mão de cada um dos participantes, na verdade, só

deixa cair na mão de um.

5. Quando acaba, abre as mãos mostrando que já não está mais com o coração.

6. Ao terminar, a pessoa pergunta a um dos participantes: quem está com Jesus no coração?

7. Se a pessoa acertar, vai passá-lo na vez seguinte.

8. Dessa forma os integrantes aprendem brincando que Jesus está em todas as pessoas e que é necessário enxergamos sua presença no irmão, todas as pessoas

podem partilhar amor.

DINÂMICA 46 - ROMANCE

Objetivos: Oferecer um momento de descontração e, ao mesmo tempo, trabalhar a criatividade dos participantes.

Material: Lápis e papel para cada um e a lista de perguntas para o coordenador da dinâmica.

Como Fazer:

a) Cada participante receberá um pedaço de papel a lápis.

b) A todos se pedirá que escrevam, em ordem, o seguinte (é bom que se escreva o número de cada pergunta):

1. um nome

2. um lugar diferente

3. uma ideia

4. um espaço determinado

5. um desejo

6. um número

7. sim ou não

8. uma cor qualquer

9. uma medida

10. um hábito

11. uma certa soma de dinheiro

12. uma virtude

13. uma canção

14. nome de uma cidade

c) Assim que todos tiverem terminado esta parte, o líder começará a fazer as seguintes perguntas a cada participante.

d) À pergunta 1, vai equivaler o que estiver escrito na primeira linha da parte do exercício.

e) Perguntas:

1. qual é o nome do seu noivo(a)

2. onde se encontraram pela primeira vez?

3. que idade ele(a) tem?

4. quanto tempo namoraram?

5. quais são os seus propósitos?

6. quantas declaração de amor você recebeu?

7. é convencido(a)?

8. qual a cor dos seus olhos?

9. que número de sapato calça?

10. qual é o seu pior defeito?

11. quanto dinheiro tem para gastar com ele?

12. qual é a sua maior virtude?

13. que canção você gostaria de escutar no seu casamento?

14. onde vocês vão passar a lua de mel?

Observações: Esta lista pode ser aumentada ou modificada, dependendo do tipo de participantes.

DINÂMICA 47 - COSTA COM COSTA

Objetivo: Desencadear no grupo o processo de descontração, facilitar o entrosamento e alongar o corpo, despertando-o e criando maior disposição para os

trabalhos grupais.

Como Fazer:

1. Formar duplas.

2. Cada dupla deve ficar posicionada costa com costa, bem juntinha.

3. Pegar as mãos um do outro, por cima, de modo a ficarem bem esticados os braços.

4. Segurando as mãos, dobrar bem devagar para a frente, ficando com o corpo do parceiro sobre as costas.

5. Dobrar para a direita e para a esquerda, também.

6. Efetuar cada movimento ais de uma vez (pelo menos três).

7. Soltar as mãos, sem descolar os corpos.

8. Começar a virar, lentamente, sem descolar, de forma que os dois de cada dupla fiquem frente a frente, bem juntinhos.

9. Juntar as mãos, palma com palma.

10. Ir abrindo os braços, cm as mãos coladas, bem devagar, forçando para a frente (forças opostas), ficando em forma de cruz (braços abertos).

11. Deslizar as mãos e fechar os braços em torno do corpo do companheiro, abraçando-o.

Conclusão: Todo esse ritual... só para um abraço. Que bom! "Aproveite e abrace tantas pessoas quantas você queira e possa."

DINÂMICA 48 - PASSANDO AVISO

Como Fazer:

1. Escolhe-se cinco ou seis pessoas para saírem da sala, distante o suficiente para não ouvirem o que será tratado.

2. Aos que ficam é contado uma estória e passado um recado (vide exemplo abaixo).

3. Chama-se a primeira pessoa que estava lá fora.

4. Conta-se a ela o recado e pede-se que repasse à próxima pessoa que irá entrar na sala (não vale repetir o recado).

5. E assim por diante. Todos irão notar as distorções que ocorrem...

Recado: "Todos estão em uma escola. O Diretor da escola VAIKEMKÉ, avisa que hoje a noite, às 20:30h, todos deverão ir ao pátio da escola, de óculos escuros,

para ver o Cometa Haley que irá passar. Caso chova, todos deverão ir ao auditório, pois será apresentado um filme em 3D sobre estrelas cadentes, todos deverão

levar óculos especiais."

DINÂMICA 49 - DESCUBRA A SENHA

Como Fazer:

1. Dá-se um tema (exemplo: Pic-nic).

2. O líder pede aos participantes que citem palavras relacionadas ao tema, mas que ao mesmo tempo deverá obedecer aos critérios de uma senha conhecida

apenas pelo líder.

3. O líder deverá limitar-se a dizer se a palavra tem ou não relação com o tema/senha, até que os participantes descubram qual a senha (por exemplo: palavras

trissílabas).

DINÂMICA 50 - BÍBLIA EM MUTIRÃO

Objetivos: Manusear a bíblia e ter mais contato com os ensinamentos da palavra de Deus.

Material: Duas Bíblias.

Como Fazer:

1. Sente os catequizando no chão, formando um círculo. solicite a eles o nome de um personagem, bíblico (João Batista, Pedro etc...).

2. Cante com os catequizando o refrão de uma música que fale sobre a bíblia.

3. Enquanto estiverem cantando, todos deverão passar a Bíblia de mão em mão.

4. Quando o refrão acabar, o catequizando que estiver com a Bíblia na mão deverá abri-la e encontrar uma citação que fale sobre o personagem escolhido.

5. Caso a pessoa não encontre, esta deverá sair do círculo e, com a ajuda do catequista, procurar o texto. só retornará á brincadeira quando encontrar a citação.

6. A brincadeira continua até que todos consigam encontrar os textos referentes aos personagens solicitados.

DINÂMICA 51- CAÇA TESOURO

Objetivo: Ajudar as pessoas a memorizarem os nomes uma das outra, desinibir, facilitar a identificação entre pessoas parecidas.

Para quantas pessoas: Cerca de 20 pessoas. Se for um grupo maior, é necessário aumentar o número de questões propostas.

Material necessário: Uma folha com o questionário e um lápis ou caneta para cada um.

Descrição para dinâmica: O coordenador explica aos participantes que agora se inicia um momento em que todos terão a grande chance de se conhecerem. A

partir da lista de descrições, cada um deve encontrar uma pessoa que se encaixe em cada item e pedir a ela que assine o nome na lacuna.

1- Alguém com a mesma cor de olhos que os seus: ____________________________

2- Alguém que viva numa casa sem fumantes________________________________

3- Alguém que já tenha morado em outra cidade______________________________

4- Alguém cujo primeiro nome tenha mais de seis letras________________________

5- Alguém que use óculos____

6- Alguém que esteja com a camiseta da mesma cor que a sua___________________

7- Alguém que goste de verde-abacate______________________________________

8- Alguém que tenha a mesma idade que você________________________________

9- Alguém que esteja de meias azuis_______________________________________

10- Alguém que tenha um animal de estimação (Qual?)________________________.

Obs: Pode-se aumentar a quantidade de questões ou reformular estas, depende do tipo ou do tamanho do grupo.

DINÂMICA 51 - LOTERIA DE APRESENTAÇÃO

Objetivo: Favorecer o conhecimento entre os participantes de um grupo.

Passos:

1- O coordenador entrega uma ficha e um lápis a cada participante, pedindo que escrevam seu nome e a devolvam à ele.

2- Entrega a seguir, o cartão de loteria, como o modelo abaixo:

e pede aos presentes que anotem o nome de seus companheiros à medida que forem lidos pelo coordenador, de acordo com as fichas entregues pelo grupo.

Cada qual escreve no espaço que desejar.

3- Quando todos estiverem com o seu cartão pronto, o coordenador explica como jogar: conforme forem sendo repetidos os nomes dos participantes, cada um

vai assinalando o cartão, no lugar onde consta o nome citado, como em uma cartela de bingo. A primeira pessoa que completar uma fileira, ganhará dez pontos.

O exercício poderá ser repetido várias vezes.

Avaliação

1- Para que serviu a dinâmica?

DINÂMICA 52 - EPITÁFIO

Objetivo: Apresentar os participantes de um grupo que vão trabalhar juntos.

Passos:

1- O coordenador distribui uma folha de sulfite para cada participante do grupo e explica que cada um deve escrever seu epitáfio (lápide de seu túmulo).

2- Os participantes preparam seu epitáfio. Todos devem fazê-lo.

3- Uma vez escrito, prendem o epitáfio junto ao peito e passeiam pela sala, a fim de que todos leiam o epitáfio de todos.

4- No passo seguinte, as pessoas se reúnem, aos pares, com aqueles cujo epitáfio tenha coincidências com o seu. Conversam durante seis minutos.

5- Feito isso, a critério do coordenador cada par poderá reunir-se a outro e conversar por 10 a 12 minutos.

Avaliação

1- O que aprendemos com esta dinâmica?

2- Como nos sentimos após essa experiência?

DINÂMICA 53 - APRESENTAÇÃO ATRAVÉS DE DESENHOS

Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos. Pode-se trabalhar em equipes.

Material: Uma folha para desenho e um lápis colorido ou caneta hidrocor para cada participante.

Desenvolvimento:

1.Distribuídos os materiais da dinâmica, o animador explica o exercício: Cada qual terá que responder, através de desenhos, à seguinte pergunta:

Quem sou eu?

Dispõem de 15 minutos para preparar a resposta.

2.Os participantes desenham sua resposta

3. A apresentação dos desenhos é feita em plenário ou nas respectivas equipes. O grupo procura interpretar as resposta. Feita essa interpretação, os

interessados, por sua vez, comentam a própria resposta.

4.Avaliação da Dinâmica:

- O que aprendemos com este exercício?

DINÂMICA 54 - PRIMEIROS NOMES, PRIMEIRA IMPRESSÕES

Objetivos:

- Conhecer os outros participantes do grupo.

- Descobrir o impacto inicial de alguém nos outros.

- Estudar fenômenos relacionados com primeiras impressões - sua precisão, seus efeitos, etc.

Passos:

1- O coordenador pede aos participantes sentados em círculo que se apresentem, dizendo seu nome e dois fatos marcantes de sua vida.

2- Coordenador pede que todos virem as costas (evitando que um veja os outros) e escrevam ao mesmo tempo, o primeiro nome de todos os participantes do

grupo, à medida que deles se lembrem.

3- Voltando-se novamente para o grupo, procuram saber qual o nome, que ficou esquecido na lista. Podem pedir que as pessoas indiquem mais um fato a fim de

melhor fazer a ligação com o nome.

4- O grupo discute os nomes, sentimentos ligados a eles, dificuldades que sentiram para lembrar de todos, suas reações em não ser lembrados, etc.

5- O coordenador distribui outra folha em branco, na qual devem fazer a lista dos nomes novamente, pedindo-lhes que acrescentem anotações em relação à

primeira impressão que tiveram das pessoas, deixando a folha anônima.

6- As folhas anônimas serão recolhidas, e o coordenador irá lê-las em voz alta: Os membros poderão reagir sobre a precisão ou relatividade das impressões, sobre

o que sentiram, o que lhes surpreendeu, etc.

7- O grupo discutirá a precisão dos dados da primeira impressão, os efeitos da mesma e suas reações sobre a experiência.

Avaliação:

- Como estamos nos sentindo?

- Do que mais gostamos?

DINÂMICA 56 - PERSONAGENS

Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos; caso haja muitos participantes, formam-se equipes.

Material: O animador deve preparar, previamente, um poster em que apareça uma figura humana sobre um ponto de interrogação. Um cartão para cada pessoa.

Desenvolvimento: - Distribuído o cartão aos participantes, o animador passa à motivação do exercício.

“Raramente encontramos um ser humano que não admire alguém: um herói, um santo, um cientista... ou mesmo pessoas comuns, mas cuja a vida lhe causou

impacto. Hoje iremos apresentar ao grupo alguns comentários acerca dessa pessoa a quem admiramos, seja ela viva ou morta, não importa sua nacionalidade,

nem tampouco seu prestígio junto a sociedade.”

- Convidam-se os presentes a anotarem no cartão o nome da personagem e as razões de sua admiração.

- Logo após, reúnem-se em equipe e cada qual indica sua personagem e os motivos de sua admiração, após o que, os demais podem fazer perguntas. É preciso

evitar que as preferências das pessoas sejam questionadas.

4- Avaliação da experiência:

- Para que serviu o exercício?

DINÂMICA 57 - CARTÕES POSTAIS

Objetivos: Quebrar gelo e integrar os participantes do grupo.

Passos:

1- O coordenador fixa cartões postais numerados num lugar visível ao grupo.

2- Coordenador convida os presentes a observarem em silêncio os postais,. escolhendo cada qual o que mais lhe agrada e também aquele de que menos gosta.

Cada um escreve no caderno, o porquê da escolha.

3- O grupo observa e escolhe os postais, de acordo com a orientação do coordenador.

4- No plenário, cada pessoa comenta sua escolha; em primeiro lugar, indicam os postais que não lhes agradaram e, a seguir, aqueles de que mais gostaram.

Avaliação:

- O que descobrimos acerca dos demais, através desse exercício?

- Como nos sentimos?

DINÂMICA 58 - A FOTO PREFERIDA

1- Objetivos: - Começar a integração do grupo, partindo do conhecimento mútuo. - Romper o gelo desde o princípio, a fim de desfazer tensões.

2- Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos; se os participantes forem numerosos, convém organizar-se em equipes.

3- Material: Oito fotografias tamanho poster, numeradas, apresentando cenas diversas, colocadas em lugar visível.

3- Desenvolvimento: - A motivação é feita pelo animador, com as seguintes palavras: “Em nossa comunicação diária, nós nos servimos de símbolos para

expressar coisas, identificar pessoas, acontecimentos e instituições: neste momento, vamos fazer algo semelhante”.

- Convida os presentes a observarem as fotografias em silêncio e escolher aquela com que melhor se identificarem.

- A seguir, em equipe, cada qual indica a foto escolhida e faz seus comentários sobre ela. Os demais participantes podem interferir, fazendo perguntas.

4- Avaliação:

- Para que serviu o exercício? - Como nos sentimos durante a experiência?

DINÂMICA 59 - A PALAVRA CHAVE

1- Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos. Pode-se trabalhar em equipes.

2- Material: Oito Cartões para cada equipe. Cada um deles contém uma palavra: Amizade, liberdade, diálogo, justiça, verdade, companheirismo, bravura, ideal,

etc. Os cartões são colocados em um envelope.

3- Desenvolvimento:

- O animador organiza as equipes e entrega o material de trabalho.

- Explica a maneira de executar a dinâmica. As pessoas retiram um dos cartões (do envelope); cada qual fala sobre o significado que atribui à palavra.

- A seguir, a equipe escolhe uma das palavras e prepara uma frase alusiva.

- No plenário, começa-se pela apresentação de cada equipe, dizendo o nome dos integrantes e, em seguida, a frase alusiva à palavra escolhida.

5- Avaliação: - Para que serviu o exercício? - Como estamos nos sentindo?

DINÂMICA 60 - CONHECER PELAS FIGURAS

1- Objetivo: Conhecer pelas figuras e Quebrar gelo

2- Passos:

- Espalhar pela sala vários recortes de jornais, revistas, folhinhas, propagandas, etc (as figuras devem ser as mais variadas possível, com temas bem diferentes,

para dar maiores possibilidades de escolha aos participantes).

- Os participantes passam diante das figuras, observando-as atentamente. Uma música de fundo para favorecer o clima.

- Dar tempo suficiente para conhecer todas as figuras, o coordenador dá um sinal e cada participante deverá apanhar a figura que mais lhe chamou a atenção.

- Formar pequenos grupos e cada participante vai dizer para seu grupo por que escolheu a figura.

- O grupo escolhe alguém para anotar a apresentação de cada um e expor em plenário.

- Faz-se um plenário onde o representante de cada grupo apresenta as anotações e a figura que representa o pensamento do grupo.

- O coordenador faz um comentário final, aproveitando tudo o que foi apresentado e chamando a atenção para aquelas figuras que estão mais relacionadas.

3-Avaliação: Como nos sentimos ?? Que proveito tiramos dessa dinâmica ??

DINÂMICA 61 - BARALHO

1.Destinatários: Grupos de Jovens

2.Material: 12 Cartas gigantes

3.Desenvolvimento:

- O animador convida a observar as cartas m silêncio e, logo após, explica o exercício:

Cada um deve selecionar aquelas cartas que apresentarem alguma característica sua, pessoal, e explicar ao grupo o porquê de sua escolha.

- Os participantes selecionam suas cartas.

- No plenário, cada qual passa a comentar sua escolha e as razões da preferência.

4.Avaliação da experiência:

- Que proveito tiramos do exercício?

DINÂMICA 62 - MOISÉS NO DESERTO

1.Passos

- O coordenador diz para o grupo, que ele representa Moisés no deserto.

- começa a andar no meio do grupo e diz para uns quatro ou cinco participantes: “siga-me”.

- A pessoa convidada acompanha o Moisés.

- Feita a escolha, dirige-se ao meio do grupo e diz: “apresento-lhes os camelos de Moisés.”

DINÂMICA 63 - FAMÍLIAS DE PÁSSAROS

1-Passos:

- Participantes são divididos em duas equipes: a) A família dos Joões-de-barro; b) a família dos pardais

Nos extremos opostos da sala, marcam-se dois ninhos: a) um dos Joões-de -barro; b) outro dos pardais.

Os Joões-de-barro caminham agachados e os pardais brincam saltitantes, num pé só. Uns e outros brincam juntos num mesmo espaço.

- Enquanto estiverem andando todos misturados, mas cada qual em seu estilo, será dado um sinal e as famílias terão de voltar a seus ninhos. Cada qual o fará

agachado ou saltitando, conforme se trate de João-de-barro ou pardal. A família vencedora será aquela, que, por primeiro, reunir todos os seus companheiros no

ninho.

DINÂMICA 64 - CONFUSÃO DE SAPATOS

1- Passos:

- Traçam-se 2 linhas paralelas a uma distância de 10m.

- Atrás de uma das linhas, a de partida, ficam alinhados os participantes

- atrás da outra linha, ficam os sapatos dos participantes, todos misturados, porém sem estarem amarrados ou abotoados.

- Ao sinal de partida, todos correm para a linha de chegada, e cada qual procura calçar o seu sapato. Este deve ser amarrado ou abotoado, conforme a

necessidade. Em seguida, retorna-se à linha de partida.

- O primeiro que transpuser a linha de partida, devidamente calçado com o seu sapato, será o vencedor.

DINÂMICA 65 - FESTIVAL DE MÁSCARAS

1- Destinatários: Grupos de Jovens

2- Material: Um saco de papel bem grande e um número para cada pessoa (evite-se que o material seja plástico).

3- Desenvolvimento:

- O animador distribui um saco de papel para cada participante, pedindo que façam com ele uma máscara, deixando apenas dois buracos para olhar. O número

deverá ser afixado na altura do peito. Uma vez prontas as máscaras, o animador apaga as luzes um momento, para que cada qual possa colocar a sua, assim como

o número. Ao se reacenderem as luzes, cada um terá que adivinhar quem são os mascarados, anotando o nome e o número numa folha de papel. As pessoas não

podem falar. O vencedor será aquele que obtiver a maior quantidade de acertos.

4- Avaliação:

- Para que serviu a dinâmica??

DINÂMICA 66 - SALVAR DA BRUXA

1- Passos:

- A bruxa traça vários círculos dentro de seus domínios, como no esquema abaixo (no chão). No domínio da bruxa só ela pode entrar. Os outros jogadores ficam

dispersos.

Montar exemplo do Domínio *****

- A bruxa sai em perseguição dos jogadores. Cada um que ela apanhar, será colocado num dos círculos. Os companheiros poderão salvar os colegas prisioneiros

sem, penetrar nos domínios da bruxa, mas estendendo a mão para os mais próximos, e este, por sua vez, para os dos outros círculos, sem saírem dos próprios

círculos.

- Se a bruxa colocar mais de um prisioneiro num só círculo estes não poderão ser salvos.

- Os jogadores, que forem aprisionados mais de uma vez, serão auxiliadores da bruxa.

- Será vencedor o jogador que não se deixar aprisionar.

DINÂMICA 67 - ADIVINHANDO OBJETOS

1- Destinatários: Grupos de Jovens

2- Material: Giz e quadro negro.

3- Desenvolvimento:

- O animador divide o grupo em duas equipes, com igual número de participantes. Cada qual recebe um giz.

- A uma distância de aproximadamente 15 metros, coloca-se o quadro-negro. O exercício consiste no seguinte: As equipes têm que adivinhar o objeto cujo nome

o animador esconde; para consegui-lo, recebem três pistas. Tão logo descubram do que se trata, escrevem seu nome no quadro. Ganha a equipe que o fizer

Primeiro. O exercício pode ser repetido diversas vezes. O animador dá, por exemplo, as seguintes pistas: pode ser de cores diferentes, é sólido, usa-se para comer

e tem quatro letras (mesa). As palavras propostas às equipes devem ser breves, exigindo a utilização de cada letra apenas uma vez. Exemplos: apito, sol disco,

barco, livro, caderno, goma, lápis, pulseira, meia, trem, etc.

4- Avaliação: - Para que serviu a dinâmica??

DINÂMICA 68 - VARRENDO BOLAS

1- Destinatários: Grupos de Jovens ou adultos

2- Material: 15 bolas e uma vassoura para cada equipe (sendo as bolas de cores diferentes para cada equipe).

3- Desenvolvimento:

- O animador divide o grupo em duas equipes, com igual número de integrantes. Colocam-se em filas paralelas, na linha de partida; em frente a elas, espalha-se

uma quantidade de bolas. O primeiro representante de cada fila recebe uma vassoura. Dado o sinal, saem varrendo as bolas até à meta e depois passam a

vassoura para a segunda pessoa, que deverá varrê-la da meta para a linha de partida, e assim sucessivamente. A equipe vencedora será aquela que primeiro

terminar com a participação de todos os seus integrantes.

4- Avaliação: - Para que serviu a dinâmica ?

DINÂMICA 69 - MISTER BALÃO

1- Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos.

2- Material: 15 Balões por equipe.

3- Desenvolvimento:

- O animador divide o grupo em equipes. Cada uma delas escolhe um representante para o concurso de “Mister Balão”. A um sinal do animador, cada equipe

procura “rechear” seu candidato até que fique repleto de balões. Dispõem de três minutos para executá-lo. Ganha a equipe que conseguir “rechear”seu

representante com o maior número de balões. O exercício é repetido por diversas vezes.

4- Avaliação: - Para que serviu a dinâmica??

DINÂMICA 70 - CORRIDA COM BOLAS

1- Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos.

2- Material: uma bola para cada pessoa; uma bandeja e um saco para cada equipe.

3- Desenvolvimento:

- O animador divide o grupo em equipes, que se colocam em filas paralelas de partida. Os primeiros representantes de cada equipe recebem, no menor tempo

possível, a bola sobre a bandeja até à meta. As bolas que chegam a seu destino são depositadas no saco. Logo a seguir, a segunda pessoa repete o mesmo

procedimento, e assim sucessivamente, até que todos os integrantes tenham participado. Vence a equipe que terminar primeiro o transporte de suas bolas.

4- Avaliação: - Para que serviu a dinâmica ??

DINÂMICA 71 - INFLANDO BALÕES

1- Destinatários: Grupos de jovens.

2- Material: 15 balões para cada equipe e barbante ou linha para amarrar a boca dos balões.

3- Desenvolvimento:

- O animador divide o grupo em equipes. Cada qual recebe uma quantidade de balões, sem ar. A um sinal do animador, e no espaço de dois minutos, as equipes

procuram inflar todos os seus balões. Ganha a equipe que conseguir a maior quantidade.

4- Avaliação: - Para que serviu a dinâmica??

DINÂMICA 72 - MEU VIZINHO

Formação: todos em círculo

Desenvolvimento: O animador começa o jogo dizendo: “O meu vizinho é ...” (aqui diz uma qualidade). Conforme a letra que inicia a palavra dita, todos os outros

jogadores devem dizer palavras que se iniciem com a mesma letra. Por ex., se o animador disser: “Meu vizinho é corajoso”, todos os demais jogadores dirão

palavras com a letra “C”. Não podem repetir palavras. Terminada a primeira rodada, o animador escolhe outra letra e assim por diante prossegue o jogo.

DINÂMICA 73 - JOGO COMUNITÁRIO

Objetivo: Descontrair e ao mesmo tempo ajudar a memorizar o nome dos outros participantes.

Material: uma flor.

Desenvolvimento: Os participantes sentam-se em círculo e o animador tem uma flor na mão. Diz para a pessoa que está à sua esquerda : senhor... (diz o nome da

pessoa), receba esta flor que o senhor...(diz o nome da pessoa da direita) lhe enviou... E entrega a flor. A pessoa seguinte deve fazer a mesma coisa. Quem trocar

ou esquecer algum nome, passará a ser chamado pelo nome de um bicho. Por exemplo, gato. Quando tiverem que se referir a ele, os seus vizinhos, em vez de

dizerem seu nome, devem chamá-lo pelo nome do bicho. O animador deve ficar atento e não deixar os participantes entediados. Quanto mais rápido se faz a

entrega da flor, mais engraçado fica o jogo.

DINÂMICA 74 - PIQUE COMUNIDADE

Objetivo: Na catequese podemos utilizar essa brincadeira para trabalhar o Mês Vocacional, o mês Missionário, a pessoa do sacerdote, do catequista e também

dos leigos que trabalham pela evangelização e que por meio de seus serviços buscam acolher às pessoas para a comunidade. Pode-se mostrar a importância da

Corrente (símbolo de união) entre os participantes, já que a mesma facilita a evangelização de outra pessoa. Lembrar os textos bíblicos: "Onde dois ou mais

estiverem reunidos em meu nome..." (Mt 18, 20) "Ide por todo o mundo e pregai o evangelho..." (Mc 16, 15)

Como brincar: Essa brincadeira é conhecida pelas crianças como pega-pega ou pegador. O pique-comunidade começa com uma criança (o pegador) correndo

para pegar as demais. O participante que é tocado transforma-se também em pegador. De mãos dadas, eles passam a correr juntos para pegar os outros. Cada

nova criança é agregada á corrente que vai crescendo. A brincadeira só termina quando a comunidade estiver formada e todos os participantes estiverem de

mãos dadas. Nesse momento poderá ser feita uma oração pela união de todos. Não existe limite de participantes.

DINÂMICA 75- FAZENDO FEIRA

Objetivo: Essa brincadeira visa integração, ao contar uma história, a criança se desinibe diante do grupo, além de desenvolver criatividade, coordenação motora e

rapidez de raciocínio.

Material: Com antecedência, o catequista deve preparar crachás coloridos com cores de frutas (amarela, laranja, roxa, vermelha, verde etc.), escrever o nome

dos catequizando entregar no início do encontro.

Como brincar: Os catequizandos devem estar sentados em círculo. O catequista em pé, no meio da roda, explica a brincadeira: a história que vou contar é sobre

uma feira. Mas atenção! Quando eu disser o nome da fruta, aquele que estiver com o crachá da cor dessa fruta deve levantar-se, rodopiar em volta de sua

cadeira e voltar a sentar. Quando eu disser a palavra SACOLA, todos fazem a feira e mudam de cadeira. O catequista senta-se numa das cadeiras, para que um

dos catequizandos fique sobrando e tenha que continuar a história.

DINÂMICA 76 - LOCOMOTIVA

Objetivo: De forma divertida, podemos memorizar os cinco Mandamentos da Igreja. Cada vagão da locomotiva representará um mandamento, e a locomotiva

será o cristão. A locomotiva só poderá partir assim que todos os vagões estiverem ligados a ela. O catequizando só será capaz de percorrer os trilhos da

evangelização se transportar com a sua vida os cinco Mandamentos, ou seja, as cinco dicas que o tornarão um verdadeiro cristão.

Como brincar: Trace duas linhas paralelas á distância de 10m, uma partida outra para chegada. Dividida seu grupo de catequizandos e forme duas fileiras

distantes uma da outra. Um dos jogadores de cada equipe ficará atrás da linha de chegada, ele será a locomotiva. Os demais jogadores representarão os vagões e

ficarão em posição.

DINÂMICA 77 - AMARELINHA

Objetivo: Assimilar os Dez Mandamentos da lei de Deus. Conscientizar o catequizando de que seguir os Dez Mandamentos o aproximará ainda mais de Deus.

Material: Giz de lousa para riscar a amarelinha no chão. Tampinha de garrafa ou um objeto com que se possa marcar a casa da amarelinha.

Como Brincar: Chame sua turma para brincar. Com um giz, risque no chão os desenhos da amarelinha. tire a sorte para ver quem começa. De fora da amarelinha,

jogue uma tampinha, que deverá cair na casa de número1. Antes de pular diga o Primeiro Mandamento e depois, com um pé, comece a pular, seguindo a ordem

dos números. Não pise a casa onde está a tampinha. Só coloque os dois pés no chão quando houver uma casa ao lado da outra. Vá pulando até chegar ao numero

2, abaixe-se, mantendo-se num pé só, pegue a tampinha e pule por cima da casa de número 1. Faça o mesmo com as outras casas. OBS: a brincadeira da

amarelinha poderá ser usada para trabalhar os sacramentos também, nesse caso deve-se riscar o desenho com apenas sete casas.

DINÂMICA 78 - FORMAÇÃO DE GRUPOS

Objetivo: Esta dinâmica visa a formar grupos, envolvendo e movimentando os participantes.

Material: Prever crachás, ou pequenos papéis com certos nomes, bichos...

Primeiro passo: Encaminhar

1- Num lado do crachá colocar o nome do participante e no verso colocar o nome de um bicho, de uma máquina, ou barulho, tais como:

Sugestões:

1- Buzina 2- Volante 3- Motor 4- Alarme

5- Rezando 6- Cantando 7- Comendo 8- Escrever a máquina

9- Varrendo 10- Gato 11- Cachorro 12- Cavalo

13- Porco 14- Galinha 15- Galo 16- Boi

17- Tocando violão 18- Sapo

2- Estas realidades são colocadas tantas vezes quantas pessoas se quiser em cada grupo.

Segundo passo: Formação dos grupos

3- O assessor motiva a dinâmica e convida todos a imitar o seu bicho ou a fazer o barulho ou movimentos correspondentes à realidade.

Terceiro passo: Encaminhar o trabalho em grupo

4- Formados os grupos,

5- Encaminham-se os trabalhos nos grupos.

“Sinto-me com o direito a um nome próprio que, ao ser pronunciado uma só vez por Deus, se torna imortal e eterno.”

DINÂMICA 79 - CAÇA AO TESOURO

Objetivo: Esta dinâmica ajuda a memorizar os nomes dos participantes. Cria um clima mais aconchegante. Desinibe. Facilita a identificação entre pessoas

parecidas... De acordo com o número de participantes, pode-se aumentar as questões.

Material: Prever uma folha com questionário e uma caneta para cada participante.

Primeiro passo: Encaminhamento e procura do outro

1- Os participantes vão se movimentando pela sala.

2- A partir da lista, cada um procura alguém que se encaixe em cada item.

3- Este, por sua vez, deve assinar ou rubricar o nome na lacuna (após a questão).

4- Propiciar um bom tempo onde cada um vai ao encontro dos outros.

Segundo passo: Partilhar

5- Favorecer um tempo de partilha:

- para reações diante da dinâmica;

- o que chamou atenção e foi marcante;

- surpresas, dificuldades, descobertas...

6- Pode-se fazer um momento de oração em forma de agradecimentos, pedidos, preces.

A seguir algumas sugestões para movimentar o grupo.

1- Alguém com a mesma cor de olhos que os seus. 2- Alguém que viva numa casa sem fumantes.

3- Alguém que já tenha morado em outra cidade. 4- Alguém cujo nome tenha mais de seis letras.

5- Alguém que use óculos ou lentes de contato 6- Com uma camiseta da mesma cor que a sua.

7- Que goste de comer frutas. 8- Que tenha a mesma idade que a sua.

9- Que tenha um animal de estimação. 10- Que use um tênis ou sapato parecido com o seu.

11- Que já trabalhou na roça. 12- Que já sofreu um acidente: carro, moto, bicicleta ou casa.

13- Que já teve mais do que três namorados(as). 14- Que está estudando.

15- Que esteve na missa no último final de semana. 16- Alguém que participe de algum grupo (jovens, liturgia)

17- Que tem 2 ou mais avós vivos. 18- Alguém que tenha mais de 3 irmãos.

19- Alguém que esteja lendo um bom livro. 20- Que goste de jogar futebol ou vôlei.

21- Alguém que ganhe menos de dois salários. 22- Alguém que tenha menos de 17 anos.

23- Que nunca foi reprovado no colégio. 24- Alguém que fazia muita arte (escola, em casa, na rua...).

25- Que costuma rezar todos os dias 26- Alguém que não goste de comer churrasco.

27- Que torce para um time de outro estado. 28- Que está com problemas no emprego.

29- Alguém que está um pouco ou muito apaixonado. 30- Que gosta de participar de encontros de formação.

31- Que já viajou para fora do estado onde nasceu. 32- Que gosta de passear

33- Que não gosta de cerveja. 34- Alguém que já tentou vestibular.

35- Alguém que tenha medo de rato, morcego, barata... 36- Alguém que nunca namorou seriamente.

37- Alguém que está seriamente preocupado com a pobreza no Brasil. 38- Que veio com medo para este encontro.

(Cf. “Dinâmicas em Fichas”, organizado pelo pé. Onivaldo Dyna, do Centro de Capacitação da Juventude, SP.) A dinâmica foi ampliada em suas questões e na sua

conclusão.

“Ter muitos amigos é importante, mas mais importante é ser amigo de muitos.”

DINÂMICA 80 - GEOGRAFIA

Objetivo: Apresentação por grupo, paróquias, comunidades, bairros ou cidades.

Material : Não necessita

Desenvolvimento:

O animador pede para as pessoas se agruparem por um parâmetro geográfico (ex. grupo, paróquia, cidade, etc.), propõe agora que cada grupo crie uma música

(usando músicas conhecidas ou não) falando de seu ambiente (grupo, cidade, etc., de acordo com a divisão). Passado alguns minutos para criação e ensaio da

música, reúne - se o grupo organizando agora pela localização geográfica, a partir do animador que representará a localidade onde estão. Depois de todos

estarem situados cada grupo cantará sua música e dirá o seu grupo ou cidade.

Comentários: Esta dinâmica poderá ser seguida da dinâmica do pião, por exemplo, para uma apresentação individual.

DINÂMICA 81 - PIÃO

Objetivo: Momento de apresentação de forma descontraída

Material: Não necessita

Desenvolvimento: Reunir os participantes em círculo e iniciar a brincadeira cantando e batendo palmas a música: O “nome da pessoa” não é capaz de botar o

pião no chão (repetir) (enquanto canta este pedaço da música a pessoa vai ao centro do círculo), iá vai, ía vai, ía vai, oh..., ía vai o pião no chão (a pessoa com a

mão na cintura rebola agachando até o chão) (repetir). Recomeçar a música, agora com outra pessoa.

Comentários: Esta dinâmica oferece um bom momento de descontração. Pode ser utilizada para apresentação individual ou de subgrupos.

DINÂMICA 81 - BINGO HUMANO

Objetivo: Motivar e dinamizar a apresentação em um grupo grande.

Materiais:

- crachás (que podem ser de acordo com a “dinâmica dos crachás”)

- alfinetes

-folhas do bingo (conforme modelo abaixo), sendo um para cada participante

-canetas – uma para cada participante

-saquinho (para colocar os crachás no momento do sorteio)

-Prêmio (para o vencedor do bingo)

Desenvolvimento: Conforme vão chegando os participantes, faz-se os respectivos crachás, mas não os entrega, guarda-os em um saquinho.

Depois de todos já estarem reunidos para o início o apresentador distribui para cada um uma folha de bingo e uma caneta e dá um tempo, por exemplo, três

minutos para que todos saiam perguntando o nome de quem encontrar (se existirem nomes iguais colocar o sobrenome ou algo que identifique exemplo: grupo,

cidade, etc.) e marcando nos quadrados da folha. Quando o tempo estiver encerrado, o apresentador pega os crachás e começa o Bingo sorteando os crachás, e

quem tiver o nome sorteado marca na cartela, o primeiro a encher a cartela ganha o prêmio.

Obs. : Conforme vão sendo sorteados os crachás o apresentador vai entregando-o ao participante para não tumultuar ao final.

DINÂMICA 82 - MEXE MEXE

Objetivo: Lazer e descontração

Material: Não necessário

Desenvolvimento: Reúne-se os participantes em círculo com o animador ao centro, explicando a música e a brincadeira. O animador começa andando ou

correndo pelo círculo cantando acompanhado por todos: Da abóbora faz melão, do melão faz melancia (repetir), faz doce Sinhá, faz doce Sinhá, faz doce Sinhá

Maria (enquanto canta esta parte as meninas vão para a frente dos rapazes que fazem os gestos estendendo o braço em forma de panela, e as meninas o gesto

de misturar o doce. Terminado esta parte todos voltam ao seu lugar.), Quem quiser aprender tocar vai na casa do "nome da pessoa", quem quiser aprender

dançar vai na casa do "nome da pessoa" (o animador vai dançando e para na frente da pessoa cujo o nome ele disse) ele pula, ele roda, ele faz requebradinha.

(repetir) (o animador juntamente com todos fazem os gestos cantados). (agora o animador troca de lugar com a pessoa cujo nome foi dito recomeçando a

brincadeira).

DINÂMICA 83 - FALAR ATÉ QUEIMAR

Objetivo: Forma de apresentação rápida (todos têm o mesmo tempo).

Materiais: Uma caixa de fósforo com fósforos

Desenvolvimento: Dispostos em círculo um participante recebe a caixa de fósforo e é convidado a riscar um palito enquanto o palito permanecer aceso deve falar

de si apresentando-se (não pode ficar sem falar enquanto o palito estiver aceso e não pode falar mais quando o palito apagar). Quando o palito apagar passa a

caixa ao próximo, recomeçando; até que todos tenham se apresentado.

DINÂMICA 84 - BRINCADEIRA DE RODA

Objetivo: Fazer a divisão em subgrupos de forma criativa.

Materiais: - nenhum

Desenvolvimento: Convida-se alguns participantes para fazerem uma brincadeira de roda(o número de participantes será de acordo com o número de subgrupos

que se quer formar). Canta-se uma cantiga de roda e os participantes convidados fazem a brincadeira. Terminada a música o animador pede que cada um chame

mais duas pessoas e formem novas rodas. Canta-se outra cantiga de roda repete-se a brincadeira. Terminada a música, o animador convida novamente os

participantes para convidarem outras pessoas para participarem da brincadeira, cantando-se outra cantiga. E assim a brincadeira prossegue até que todos

estiverem nas rodas. Neste momento estarão formados os subgrupos para os trabalhos.

DINÂMICA 85 - EU SOU O OUTRO

Objeto: Motivar e dinamizar a apresentação em um grupo.

Materiais: Não necessita.

Desenvolvimento: Dividir o grupo em duplas(preferencialmente em duplas que não se conheçam) e pedir que conversem a respeito de si, seus gostos, seus

desejos, suas esperanças, sua família, sua casa, seu trabalho, etc. Depois de alguns minutos reúne-se todos e cada um vai se apresentar, mas dizendo as coisas

do outro (exemplo: você se chama Paulo e gosta de arroz...etc).

DINÂMICA 86 - O BAILE DA MAMADEIRA

Objetivo: Lazer e descontração

Material: 3 cadeiras; 1 mamadeira; música (fita ou ao vivo)

Desenvolvimento: O animador (com a mamadeira na mão) senta-se numa das cadeiras deixando as outras vazias uma de cada lado. Supondo que o animador

seja homem, então duas mulheres sentam-se ao seu lado, ele escolhe uma delas e sai dançando com a mesma ao som da música enquanto deixa a mamadeira

com a outra. Então toma a cadeira do meio e aguarda que outros depois homens sentem-se ao seu lado, procedendo da mesma maneira. A brincadeira

prossegue até que se descubra quem sobra com a mamadeira.

DINÂMICA 87 - BICHO DE NOÉ

Objetivo: Lazer e descontração.

Materiais: 1 cadeira; 1 cobertor; 1 espelho

Desenvolvimento: O animador pede que dois voluntários se retirem da sala enquanto a brincadeira é explicada para o grupo. Coloca-se uma outra pessoa na

cadeira, coberta com o cobertor, e com o espelho na mão colocada um pouco acima dos pés, escondido debaixo do cobertor. A pessoa sentada na cadeira

chama-se Noé. Um a um entram os dois voluntários. O primeiro a se apresentar deverá ajoelhar-se diante de Noé e implorar-lhe em atos brados que lhe mostre

um animal feio e asqueroso. Depois de implorar-lhe três vezes, o animador abaixa a cabeça deste voluntário que se encontra ajoelhado diante de Noé e levanta

um pouco o cobertor até a altura do espelho. Olhando no espelho, Noé atendeu a prece.

DINÂMICA 88 - AS TRÊS GARRAFAS

Material: Três garrafas descartáveis e uma venda para os olhos.

Como Fazer:

1. Colocar as três garrafas no chão, numa distância, entre si, de, aproximadamente, um passo "forçado".

2. Solicitar três voluntários e dois assessores.

3. Certificar-se de que nenhum dos três conhece a brincadeira.

4. Orientar para que um dos assessores encaminhe-se para uma sala isolada, para "tomar conta" de dois dos voluntários - apenas um fica para a primeira etapa

da brincadeira.

5. Desafiar o primeiro voluntário, perguntando-lhe se é capaz de passar por cima das três garrafas, sem tocar nelas (normalmente a resposta é positiva).

6. Pedir que treine uma vez.

7. Instigar-lhe a, se ele for capaz, passar sobre as garrafas, de olhos fechados.

8. Pedir, também, que ele treine uma vez.

9. Colocar a venda e posicioná-lo diante das garrafas.

10. Estimular o grupo a torcer por ele.

11. Sinalizar para o segundo assessor, para que retire as garrafas do chão, cuidadosamente.

12. Orientar a "largada".

13. Colocá-las de volta no chão, rapidamente, à proporção que ele for pisando no "vazio", sem que ele perceba que estava esticando e levantando as pernas

desnecessariamente... e que fez um grande papel de bobo.

14. Chamar o segundo e o terceiro voluntário, respectivamente, repetindo o procedimento.

15. Quem participou, cai na real (sempre espera-se que ele entre no espírito da brincadeira e não se irrite).

DINÂMICA 89 - O ACIDENTADO

Objetivo: Descontração

Materiais: Uma batata cozida, um tomate, ou qualquer objeto mole; Uma venda para os olhos; Uma cadeira.

Desenvolvimento: Pede-se para duas ou três pessoas deixarem a sala. Escolher uma pessoa do grupo para ser o acidentado, após a escolha venda-se os olhos de

uma das pessoas que saíram da sala e a traz para dentro da sala contando a ela que "nome da pessoa escolhida para ser o acidentado" sofreu um acidente grave

e colocando a mão dele no pé de uma cadeira, diz: olha a perna "dele"(acidentado) Como esta fina, está no osso. Em seguida põe a mão dele nas costas do

acidentado, dizendo: Olha como está em carne viva (o acidentado deve estar sentado em cadeira segurando o objeto ou uma batata) neste momento o

acidentado grita "ai ai", aproximando a mão da cabeça o acidentado, diz: Olha os miolos, estão saindo e pede para que a pessoa de olhos vendados ajude a

colocar o olho do acidentado para dentro, pois está caindo, pede para esticar o dedo e dizendo: "devagar, devagar, para não machucar" segure o dedo indicador

dele e enfia-o na batata ou outro objeto. A reação da pessoa será um grande susto.

DINÂMICA 90 - PARCEIRA INFIEL

Objetivo: Descontração

Materiais: 1 cadeira para cada dois participantes

Desenvolvimento: Faz-se um círculo de cadeiras sentando-se as meninas nas cadeiras, deixando uma cadeira vaga. Os meninos ficam em pé atrás das meninas

inclusive na cadeira vaga (um menino atrás de cada cadeira, caso seja desigual o número de participantes meninos e meninas o grupo que for maior sede

elementos ao outro). A finalidade da brincadeira é o menino que está sem par conseguir roubar uma parceira deixando outro sem. Quando a brincadeira começa

os meninos ficam com as mãos sobre os ombros das meninas, mas sem encostar (uns 20 cm acima) e o menino que está sem par vai piscar para uma das

meninas, a menina tem que se levantar sem que o seu parceiro a segure (se conseguir vai ser parceira do outro e o seu antigo parceiro é que vai tentar arranjar

outra parceira) se não conseguir sair então o menino que está sem parceira tenta novamente, com outra menina.

Comentários: O animador deve observar para que os meninos não usem de força evitando assim que machuquem as meninas. Deve observar também o

momento de encerrar evitando que ela se torne cansativa.

DINÂMICA 91 - MUDANÇA DE GESTO

Objetivo: Lazer e descontração

Materiais: 1 batom

Desenvolvimento: Pede-se que um voluntário saia da sala. Na sua ausência prepara-se um círculo de cadeiras onde todos se sentam deixando uma cadeira vaga

para o voluntário. A pessoa que ficará com o batom, deve se sentar ao lado onde se sentará o voluntário. Quando todos estiverem sentados, chama-se o

voluntário e deve-se desafiá-lo a descobrir quem está comandando a mudança de gesto da brincadeira. Estes gestos podem ser passar a mão no rosto, na testa,

no queixo, no pescoço, etc. A brincadeira começa então com os participantes fazendo os gestos. Depois de ocorrida alguma mudança, pergunta-se ao voluntário

se ele sabe quem está comandando a mudança. Certamente não descobrirá pois em cada mudança de gesto ocorrida, a pessoa que estiver com o batom, sentado

ao lado do voluntário, deverá marcá-lo com o batom sem que ele perceba. A brincadeira termina quando o voluntário percebe que está com o rosto marcado de

batom.

DINÂMICA 92 - CARGA ELÉTRICA

Objetivo: Lazer e descontração

Materiais: Nenhum

Desenvolvimento: O animador pede que alguns voluntários se retirem da sala. Enquanto isso, combina com o grupo quem será o eletrizado, que deverá ser

descoberto colocando a mão sobre a cabeça. Em seguida chama-se o primeiro voluntário. O animador solicita, então, que o mesmo descubra o eletrizado

colocando as mãos sobre a cabeça dos participantes. Ao encostar as mãos na cabeça do escolhido, todo grupo dá um grito.

A brincadeira prossegue com os outros voluntários, podendo-se trocar a pessoa eletrizada.

DINÂMICA 93 - BRIGA DE GALO

Objetivo: Lazer e descontração

Materiais: Fita crepe; 1 tira de papel escrita a palavra "briga"; 1 tira de papel escrita a expressão "de Galo"

Desenvolvimento: O animador pede que dois voluntários se retirem da sala enquanto explica a brincadeira ao grupo. Chama-se logo após os voluntários e coloca se

nas costas de cada um uma tira de papel sem que saibam o que está escrito nas costas um do outro.

Os voluntários deverão esforçar-se para descobrir o que está escrito nas costas do companheiro, sem deixar que eles vejam que está escrito nas suas costas, e

sem utilizar as mãos que deverão estar cruzadas para trás.

Comentários: Observa-se que os efeitos da brincadeira são semelhantes a uma briga de galo. Deve-se deixar a brincadeira transcorrer por algum tempo, caso

ninguém consiga ler as tiras de papel, para-se a brincadeira e revela-se os escritos das tiras.

DINÂMICA 94 - PERGUNTAS INDISCRETAS

Objetivo: Descontração

Materiais: folha de sulfite; canetas

Desenvolvimento: O animador deverá distribuir a cada participante meia folha de sulfite, de um lado "perguntas" do outro "respostas". No lado das perguntas,

cada participante deverá completar a frase: O que você faria se ... obviamente uma pergunta. Depois que todos escreverem o animador recolherá as folhas, e irá

embaralha-las e distribui-las de forma que cada participante receba uma folha, mas que não seja a dele para que ele possa responder a pergunta certamente, no

lado das respostas. Depois que todos terminarem de responder o animador recolherá as folhas novamente, e irá embaralha-las novamente e distribuí-las para

iniciar a leitura das perguntas e respostas, só que, de uma forma diferente: um dos participantes começará lendo sua pergunta enquanto sua resposta será lida

pelo participante que está a sua esquerda. Esse por sua vez, ira ler sua pergunta e o participante da sua esquerda, sua resposta, e assim sucessivamente até que

todos leiam suas perguntas e respostas.]

DINÂMICA 95 - A VIAGEM DO VOVÔ

Objetivo: Descontração

Material: Não necessita

Desenvolvimento: O animador orienta para que todos cantem e participem: O vovô foi para a Bahia visitar a minha vó e lá ele aprendeu a dançar o chép-chép.

(enquanto canta o animador vai para frente de um dos participantes e faz o gesto cantando) chép-chép-chép (recomeça a cantar: “o vovô foi...”e vai para frente

de outra pessoa sendo que a pessoa que estava na frente vai agora atrás dele fazendo o trenzinho) chép-chép-chép (faz um novo gesto) chép-chép-chép (faz o

gesto anterior) (até que todos façam parte do trenzinho).

DINÂMICA 96 - DEBAIXO DA SAIA DE D. MARIA

Objetivo: Descontração

Material: Não necessita

Desenvolvimento: O animador não diz o nome da brincadeira, reúne o pessoal em círculo e pede para cada um cantar um pedaço de uma música, gesticulando

(pode ser um comercial de televisão ou música qualquer).

Depois de todos terem cantado um pedaço da música, o animador diz o nome da brincadeira e pede para que se repita a música cantada, mas ao final da música

a pessoa no ritmo dirá: debaixo da saia de D. Maria.

DINÂMICA 97 - FAIXA DE HOMENAGEM

Objetivo: Criar um momento de descontração ao final de um encontro ou reunião.

Materiais: Papel higiênico; Canetinhas; Grampeador

Desenvolvimento: Um pequeno grupo se reúne depois de observar os participantes, confecciona faixas (como as de miss ou presidente) de acordo com a

característica de cada um, exemplos: “bonito”, “simpático”, “amigo”, “quieto”, “bagunceiro”, “introvertido”, “magro”, etc. Ao final do encontro ou reunião,

reúne-se todos e realiza a entrega de faixas (não esquecer de criar um clima de premiação, fazendo por exemplo, que a pessoa ao receber a faixa, suba em uma

cadeira).

Comentários: Se for um encontro o trabalho de observação para identificar as características podem ser realizadas durante todo encontro.

DINÂMICA 98 - ORAÇÃO ÁRABE

Objetivo: Descontração

Materiais: Espaço para que façam um círculo ajoelhados no chão.

Desenvolvimento: Fazer uma introdução aproveitando a situação do momento, dizendo que os árabes viajam longas distâncias para irem ao templo orar e que

hoje um jovem quando ia ao templo, no meio do caminho o seu camelo morreu e então ele nos pediu para que oremos juntos com ele para que ala lhe mande

um camelo para que ele possa chegar ao templo. Terminado a introdução convida a todos para fazerem um círculo, se ajoelhar e sentar no calcanhar, pedindo

para que tenham fé explica como deve ser feita a oração árabe: sentados nos calcanhares bater todos juntos as mãos nas cochas e dizer "Aram-sam-sam" repetir

o "Aram-sam-sam", continuando de joelhos, levanta-se o corpo e batendo nas nádegas dizer "guli-guli-guli", voltar na posição anterior (sentados nos calcanhares

e repetir só uma vez batendo com as mãos nas cochas "Aram-sam-sam", agora de joelhos curvar o corpo a frente colocando as mãos no chão e dizer: "Alá" voltar

à posição anterior sentados nos calcanhares e repetir o gesto de curvar o corpo e dizer "Alá", agora levantando os braços ao alto, dizendo "Alá me mande um

camelo". O apresentador pergunta agora se veio o camelo (todos responderão que não) então conclui que o pedido está fraco e que ala não está ouvindo então

pede para que se repita a oração, mas agora mais forte. (recomeçar a brincadeira). O apresentador pergunta novamente se o camelo veio.......pede que se tenha

mais fé e se ore com mais força (recomeçar a brincadeira). O apresentador agora dizendo que ala nunca decepciona seus seguidores diz que ala não mandou um

camelo, mas mandou um monte de burros e aponta para todos da roda.

Comentários: Esta brincadeira pode ser utilizada para uma simples descontração, ou ainda se adaptada, poderá se transformar em uma dinâmica para analise da

manipulação religiosa.

DINÂMICA 99 - BONECO DE LATA

Objetivo: Descontração, trabalho com o corpo.

Materiais: Não necessita.

Desenvolvimento: A brincadeira consiste em cantar a música e gesticular de acordo com ela. O animador vai a frente e puxa a brincadeira: meu boneco de lata

caiu com “parte do corpo” no chão (todos levam ao chão a parte do corpo cantada), levou mais de “uma hora”(todos mostram com os dedos a quantidade de

horas, a cada parte do corpo aumenta-se uma hora), para fazer arrumação (ir mexendo como se estivesse desamassando as partes do corpo e dizer) “desamassa

aqui”, “desamassa aqui”(desde a primeira parte até a última ir fazendo uma sequencia) pra ficar bom (repete-se a música aumentando uma parte do corpo).

Comentários: É importante a criatividade do animador. É importante também observar o momento para terminar, não permitindo assim, que se torne cansativo.

DINÂMICA 100 - NOITE DE NÚPCIAS

Objetivo: Descontração

Material: Não necessita

Desenvolvimento: Formar um círculo de pessoas e pedir que três voluntários retirem-se da sala. Após a ausência dos três, o animador orienta o restante do

grupo, para que todos fiquem quietos e calados no momento em que um dos voluntários entrarem, esperando o voluntário dizer algo que, representará a

primeira palavra que dirá na noite de núpcias o grupo por sua vez, começa a dar gargalhadas, deixando o indivíduo surpreso e sem entender o motivo da mesma.

Após cada voluntário, explica-se a ele o motivo das risadas, pois a palavra que ele disse seria a primeira palavra de sua noite de núpcias.

DINÂMICA 101 - TIRO AO ALVO

Objetivo: Lazer e descontração

Materiais: 1 desenho de um alvo; 1 pequeno copo (café) com pó de café usado ou massa de farinha; 1 venda para os olhos

Desenvolvimento: O animador pede que dois voluntários se retirem da sala. Na ausência dos mesmos coloca-se o alvo em uma parede. A seguir chama-se um de

cada vez os voluntários e pede-se a eles que observem bem o ponto central do alvo que deverá depois acertar com os olhos vendados. O voluntário deve ficar a

uma certa distância do alvo, seus olhos são então, vendados e ele terá que percorrer a distância de braço estendido e apontando com o indicador o alvo.

Enquanto isto, alguém do grupo com o copo se colocará em frente do desenho, à altura do alvo, de sorte que o jogador coloque o dedo dentro.

DINÂMICA 102 - PIRULITO

Uma das brincadeiras mais fáceis e populares em equipes de trabalho, a dinâmica do pirulito ensina como é importante ajudar ao próximo nos trabalhos em grupo e no dia a dia. **Seu principal objetivo é desenvolver** o espírito de equipe e como utilizar a criatividade e resiliência para resolver rapidamente qualquer tipo de problema que apareça no grupo.

Número de participantes: 4 a 40

Tempo estimado: 50 minutos

Veja todos os detalhes logo abaixo, **esta atividade está disponível para download gratuito em formato PDF.**

Dinâmica do Pirulito - Texto e Exemplos

A **brincadeira do pirulito** é muito fácil de ser feita e tem uma mensagem muito poderosa sobre o trabalho em equipe, sobre como é importante ajudar o próximo, toda detalhada passo a passo essa atividade pode ser utilizada em instituições de ensino, empresas, e em qualquer grupo que necessite desenvolver as competências propostas.

DINÂMICA 103 - PRESENTE

Uma dinâmica divertida e muito fácil de fazer, a brincadeira do presente é muito versátil e pode ser utilizada em grupos, equipes de trabalho, em sala de aula e em qualquer atividade onde **o**

objetivo é integrar e motivar os participantes enfatizando suas competências e características pessoais.

Dividida em **15 etapas devidamente explicadas passo a passo**, o facilitador poderá utilizar sua imaginação e adaptar a atividade de acordo com suas necessidades.

Número de participantes: 4 a 50

Tempo estimado: 60 minutos

E você também pode fazer o download em PDF desta atividade, imprimir e usar livremente.

A **dinâmica do presente** é uma das atividades mais aplicadas em grupos, equipes de trabalho, sala de aula, amigo secreto, enfim, uma brincadeira simples de fazer e que passa uma mensagem específica para cada participante sendo ideal para vários objetivos tais como integração, motivação, confraternização entre outros.

DINÂMICA 104 - FOCO NA SOLUÇÃO OU NO PROBLEMA?

Definição: A dinâmica de grupo sistêmica é um modelo novo que se baseia no campo fenomenológico e nas Constelações Familiares e Organizacionais. Nosso objetivo é divulgar este tipo de atividades que trazem informações ocultas e dinâmicas limitantes dentro de uma equipe de trabalho. Muito simples de realizar inclusive por facilitadores que não tem o conhecimento das leis que regem o sistema, o objetivo desta atividade é apenas mostrar o poder da visão sistêmica aplicada em grupos.

Essa é uma atividade diferente de tudo que você já viu, então, preste bastante atenção nas informações.

Informações ao Facilitador: Esta dinâmica sistêmica tem por objetivo olhar para onde o grupo está com seu foco quando lida com problemas típicos do dia a dia. Muitas vendas são perdidas, problemas de liderança e relacionamentos, por causa do Foco. Algumas pessoas tem uma capacidade de resiliência maior e conseguem olhar para a Solução, outros só olham para o

Problema e para o líder é fundamental saber quais membros da equipe são mais resilientes e delegar a estes as tomadas de decisão.

Número de participantes: 3 a 50

Material necessário: Caneta e papel

Como fazer: Uma dinâmica sistêmica é muito diferente das demais atividades, pois visa olhar o campo fenomenológico, informações inconscientes que influenciam o grupo, sendo assim, se você se propõe a facilitar uma atividade destas, deve estar aberto a todas as possibilidades que esta prática pode oferecer, e seguir detalhadamente os passos abaixo e simplesmente observar e depois ver se tudo faz sentido, a partir de sua observação diária dos membros da equipe.

1 - O facilitador deverá reunir o grupo em um ambiente que tenha espaço suficiente para todos os participantes caminharem livremente. Se a sala tiver cadeiras, deve ser feito um círculo deixando um amplo espaço para que todos possam ficar dentro do círculo. Se não existem cadeiras, está numa quadra de esportes ou sala ampla, o facilitador deverá delimitar mentalmente o campo onde a atividade será feita, isso é importante, pois talvez algumas pessoas terão o impulso de sair fora da área delimitada, esses são aqueles que por algum motivo se sentem excluídos do grupo.

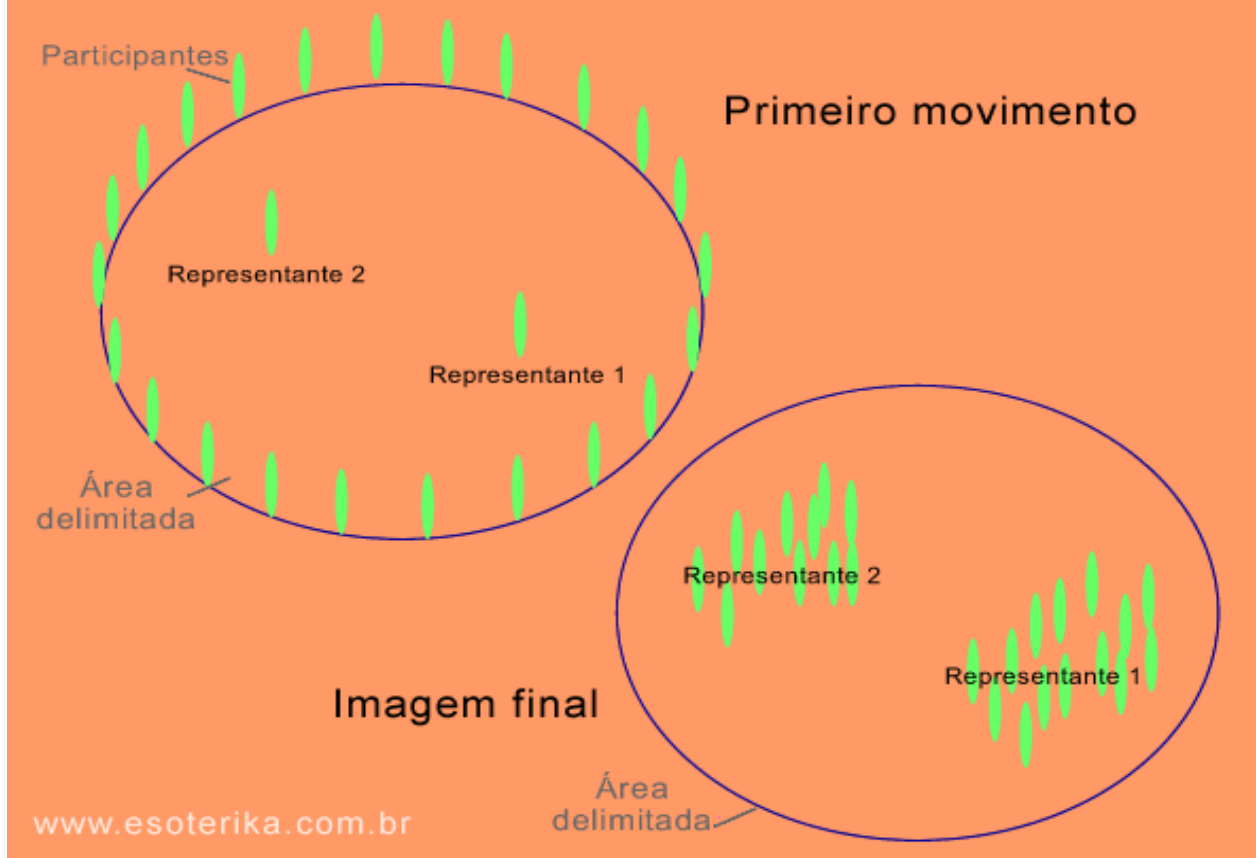
2 - Apresentação da atividade. “Hoje vamos fazer uma dinâmica diferente, é uma atividade sistêmica, ou seja, vamos sair da caixa e olhar para outras possibilidades. É importante que todos estejam com a mente aberta e se sintam a vontade durante toda atividade. Vamos olhar para as tomadas de decisões e como nos comportamos diante dos mais diversos problemas que aparecem no dia a dia desta equipe. Vou escolher dois representantes, que desempenharão um determinado papel, o qual nem eles mesmos saberão qual é, apenas vamos deixar o campo fluir e ver o que acontece, o importante é que todos fiquem atentos aos movimentos e sensações que tiverem durante a atividade.

3 - O facilitador pegará a caneta e em uma folha de papel e escreverá: Foco no problema. E em outra folha: Foco na Solução. Em seguida dobrará as folhas de modo que ninguém saiba o que está escrito ali, isso é muito importante, o objetivo aqui é analisar as informações ocultas no campo.

4 - Deverão ser escolhidas duas pessoas do grupo como representantes. Cada uma receberá uma folha de papel dobrada, no entanto, nenhuma delas, nem nenhum dos participantes, saberão o que está escrito na folha dobrada, somente o facilitador deverá saber quem está representando cada papel, ou seja, o Foco na Solução e o Foco no Problema. Como escolher os dois representantes? O Facilitador deverá andar entre os participantes e simplesmente sentir, quem deverá representar o papel do Foco na Solução e o papel do Foco no Problema. É importante que ao escolher, peça se a pessoa gostaria de participar, caso contrário, outra pessoa deve ser escolhida.

5 - Após escolher os representantes e entregar a eles o papel, o facilitador dirá o seguinte: "Cada um de vocês está representando um tema para o qual queremos olhar hoje, então, segurando a folha dobrada, sintam-se livres para seguir os impulsos do corpo e caminhar livremente pelo espaço disponível."

6 - Agora o facilitador deverá observar o que cada representante vai fazer, eles podem caminhar livremente pelo espaço até que um determinado momento parem. Logo em seguida o facilitador deverá perguntar o que cada representante está sentindo, quais sensações, emoções ou sentimentos vem a tona. Neste momento o campo fenomenológico começa a se manifestar e expressar as informações sobre como age uma pessoa com foco na solução e uma pessoa com foco no problema. Somente o facilitador saberá quem é quem no papel, e deverá observar como cada um age, se manifesta e o que expressa. Cada representante é livre para se expressar como está e sentindo e podem falar verbalmente ou simplesmente se expressarem através do corpo,

.

7 - Neste momento todos os participantes estarão olhando para os dois representantes e tentando entender o que está acontecendo, o que cada um está sentindo, por que cada um está agindo de uma determinada maneira, então o facilitador deverá dar a seguinte instrução para todos os participantes. “Cada representante deve ficar no lugar que estão, e os demais participantes devem entrar no campo, no local delimitado para a atividade, e caminharem livremente, se aproximando do representante que mais lhe chamou a atenção.

8 - No final o facilitador terá uma imagem, a qual ele deverá interpretar da melhor maneira possível. Todo o grupo estará dividido em dois, uma parte estará próxima ao representante denominado Foco na Solução, outra parte estará próxima ao representante denominado Foco no Problema. Conhecendo cada um dos participantes, o facilitador deverá analisar se a imagem final faz sentido, obtendo assim informações sobre quais membros da equipe tendem a ter o

foco na solução e quais membros da equipe tendem a ter o foco no problema e a partir destas informações cada grupo deverá ser desenvolvido a fortalecer suas capacidades ou desenvolver novas habilidades, também é possível a partir desta dinâmica de grupo sistêmica determinar quais indivíduos têm maior capacidade de tomar decisões rápidas e solucionar os mais diversos problemas que podem aparecer no ambiente de trabalho.

Em breve publicaremos muitas outras atividades sistêmicas e maiores informações sobre as leis que regem o sistema. Espero que tenham gostado e podem compartilhar suas experiências.

REFERÊNCIAS:

1. https://www.jrmcoaching.com.br/blog/dinamicas-para-professores-e-educadores-motivacao-mais-para-ensinar/
2. http://educacaoemdestaque-maristela.blogspot.com/2010/01/mensagens-e-dinamicas-para-encontros.html
3. https://blog.egestor.com.br/dinamicas-de-grupo-para-motivacao-de-equipe/
4. http://www.sbie.com.br/pode-uma-dinamica-motivacional-para-professores-influenciar-o-desempenho-dos-alunos/
5. http://www.sbie.com.br/qual-o-efeito-positivo-de-uma-dinamica-de-motivacao-para-professores/
6. https://www.agendor.com.br/blog/dinamicas-de-motivacao-no-trabalho/
7. https://sucessodocliente.blog/dinamicas-de-motivacao-para-sua-equipe/
8. http://www.cequipel.com.br/professores-motivados/
9. http://apaixonadaporeducar.blogspot.com/2011/02/dinamicas-divertidas.html